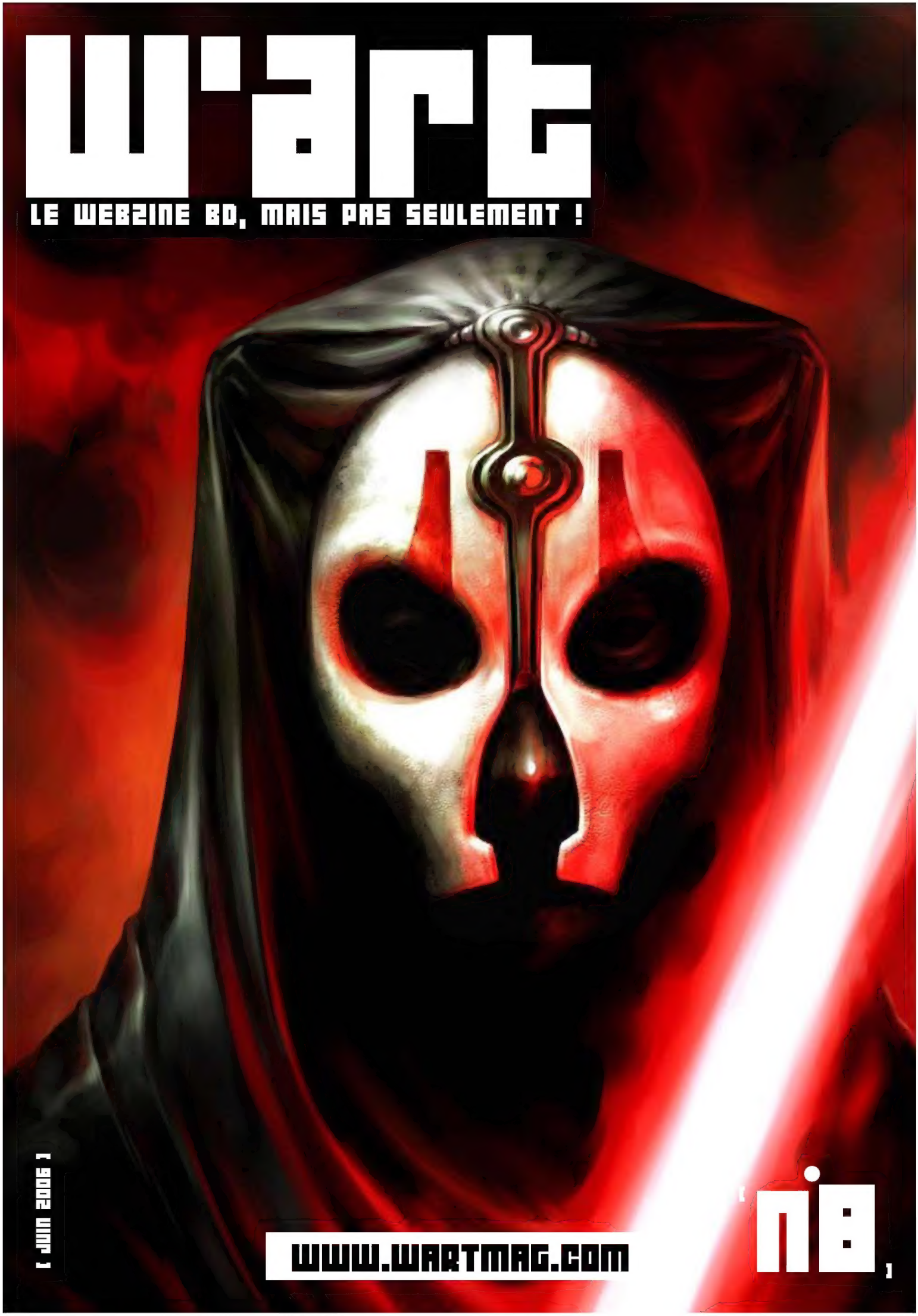
W:ART

LE WEBZINE BD, MAIS PAS SEULEMENT !



[JUIN 2006]

WWW.WARTMAG.COM

[n°]

Avant tout

⇧ *Civil War. © Marvel*

Editorial

Une fois n'est pas coutume, cet édito est écrit dans l'urgence la plus totale, entre deux fichiers de corrections, entre deux tasses de café, tout près d'un verre de jus de mandarine, vers 10h05 du matin, une heure où les températures caniculaires sont encore clémentes.
Et comme d'habitude, nous allons nous plaindre un peu. Selon la lettre d'information des librairies BD Fugue, la semaine du 12 juin a été marquée par la sortie de 150 nouveautés.
Pas mal.
Lesdites librairies ont quand même dû changer la présentation – en plus sommaire et sans avis - de leur lettre pour présenter tous les titres.
A-t-on franchi une nouvelle limite ? Si les libraires ne parviennent plus à lire toutes les sorties, peuvent-ils accomplir leur travail de conseil dans de bonnes conditions ?
Ce rouleau compresseur de la nouveauté paraît infatigable, écrasant tout sur son passage.
Un autre exemple, la semaine du 19 juin voit apparaître 21 nouveaux titres aux éditions Soleil. En restant un peu objectif, on peut dire sans problème que les trois quarts sont plutôt mauvais. Mais qu'importe ! Un office pareil va "bouffer du linéaire", prendre la place d'autres BD. Qu'importe si chaque titre se vend très mal, au final il se vendra mieux que l'album dont il a pris la place (un des 150 parus une semaine auparavant), et c'est Soleil, étant le plus en "facing" cette semaine-là, qui réalisera les meilleurs scores, aussi médiocres que puissent être les albums.
Grosso modo, les ventes baissent mais la production ne faiblit pas. Pour rentrer dans leurs frais, les éditeurs essayent donc d'occuper le plus de place possible pour limiter la casse.
Quelles seront les conséquences à long terme de cet emballement ? Nul n'est en mesure de le savoir.
Ce que l'on sait en revanche, c'est que la surenchère ne tue pas. Les Humanos se lancent bientôt dans le manga, Soleil a Paris Hilton en ligne de mire, et Delcourt prépare la sortie des blagues corses, belges et juives en bande dessinée pour la rentrée de septembre …

La Rédaction

BANDE DESSINEE
3 - 4 **Ca fait du bruit : Actualités**
5 - **Licences Vertigo/Wildstorm**
6 - **Le Nouvel Angyo Onshi**
7 - **Avis sur Saru Lock**
7 - **Kurosagi : Livraison de cadavres**
8 - **Le pavé de l'année : Golgo13**
9 - **Avis sur Dororo et IL**
9 - **Avis sur Sommelier**

STAR WARS
10 - 12 **Interview Thierry Mornet**
11 - **Magazine : SW BdMag**
12 - **Livre : Dressing a Galaxy**
13 - **BD : En ce moment aux USA**
13 - **Fanart : Kyla79**
14 - 16 **Avis sur SW Kotor II**
17 - **Star Wars Warlords**

BANDE DESSINEE
18 - 20 **Période Glaciaire**

MERCHANDISING
21 - **Actualité et nouveautés**

SUR LA TOILE
22 - **Le journal d'un remplaçant**

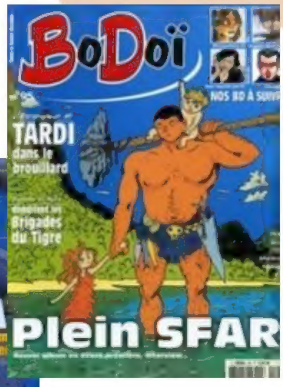
23 - **Sélection de sites et news**

SUR LE TERRAIN
24 - 25 **La Chienne à l'expo Skate**
26 - **Vision**

Ça fait du bruit !

Les bons tuyaux de Jean-Louis Gergorin

Un magazine pour le prix de deux ! BODOI vs [DBD]



Peut-être n'y avez-vous pas prêté attention les dernières fois où vous êtes allés acheter *Le Monde diplomatique*, *Marianne* et *Penthouse*, mais depuis trois mois les deux seuls mensuels d'information sur la bande dessinée, *BoDoï* et *DBD*, proposent le même menu.
En mars, nous pouvions voir le même personnage de Sfar en couverture ainsi qu'un titre sur *Les Brigades du Tigre* dans les deux magazines, et youplaboum, rebelote en mai, avec une couverture Enki Bilal et une interview de Vatine à propos d'*Angela*. Alors certes, ce mois-ci *Bodoï* s'offre une belle illustration de Delaby pour la sortie du nouveau tome de *Murena* tandis que *DBD* fait sa couverture sur Gotlib mais le dossier principal de ces derniers porte sur…Delaby !
Ah et tiens, encore un point commun : on n'achète aucun des deux !

Ça remue sec à Angoulême...

Du 10 au 13 juillet va se tenir au Château de la Pouyade, tout près d'Angoulême, une université d'été avec pour thème « La bande dessinée : bien ou mal culturel ? ».
L'occasion de points, débats, échanges autour de nombreux sujets animés par des journalistes, des auteurs et des éditeurs tout au long de ces trois jours.
Le programme complet et la liste des intervenants sont disponibles sur le site du CNBDI, tout comme le bulletin d'adhésion proposant au choix une formule à 400 euros (déjeuners et dîners) et une seconde à 600 euros (l'hébergement en plus).
De suite, ça calme.

SAS, enfin adapté en BD

Pour ceux qui ne connaissent pas, SAS est une série de romans policiers légers avec des babes armées en couvertures.
Les éditions Glénat décident aujourd'hui d'adapter enfin en bande dessinée ce monument de la littérature mondiale, le tome 1 sortant fin mai. Nous aurons le plaisir d'être projetés dans « un Belgrade pourri par la corruption et ravagé par des années de guerre », autrement dit un prétexte d'histoire pour montrer des scènes de cul.

Littérature chez Delcourt

Après Vatine & Blanchard (Série B), Trondheim (Shampoing) et Chauvel (Impact), c'est au tour de Jean-David Morvan de devenir directeur de collection chez Delcourt.
En effet, l'auteur le plus prolifique du moment va coordonner les adaptations de grands classiques littéraires au sein d'une nouvelle collection. Sont d'ores et déjà prévus *Les Trois mousquetaires* (Rubens-Morvan-Dragan), la réédition de *Lord Clancharlie*, *Robinson Crusoé* et *Cyrano de Bergerac*.

Soleil lance 12 septembre

Lorsque Jean Wacquet, directeur éditorial des éditions Soleil nous parlait « de thriller, d'aventure, de magouilles à l'échelle mondiale et de manipulation tous azimuts », nous pensions qu'il évoquait les collections Troisième Vague du Lombard ou bien Repérages chez Dupuis. Que dalle, peau de zob ! Ces qualificatifs font en fait référence à la toute nouvelle collection de l'éditeur toulonnais, baptisée 12 septembre. On ne sait toujours pas s'il s'agit de pure provocation ou de coup marketing génial, bien qu'au final cela semble être un vague mélange des deux.

Trondheim renonce

Face à « l'énormité de la tâche », Lewis Trondheim, président du prochain festival d'Angoulême, a décidé de quitter le comité de sélection des albums en course pour les célèbres prix du festival international de la BD.
Les 6 membres restants auraient déclaré « Ça nous fera plus de petits fours. » avant de disparaître derrière leurs cartons de service de presse.

Persépolis au cinéma : Le site Catsuka a déniché plusieurs images du long métrage d'animation *Persépolis*. Adaptation de la célèbre série de Marjane Satrapi, le film bénéficie d'un budget de 8 millions d'euros et devrait sortir chez nous en 2007.

Siloë, c'est fini ? Si vous attendiez comme nous le dernier tome de la trilogie *Siloë* de Servain et Le Tendre chez Delcourt, vous ne serez pas heureux d'apprendre que le dessinateur se consacre à *Imperator*, une nouvelle série à paraître chez Quadrant Solaire.

Coluche en journal : Initiative inattendue des éditions Soleil. La maison Toulonnaise propose un magazine sous forme de journal entièrement consacré à Coluche et à la BD hommage qui lui est consacrée. Le journal est disponible contre 2,95 € en presse.

Mickey au musée !

Ce qui nous attend en 2007

La Réunion des musées nationaux (RMN) prépare pour l'été 2007 une importante exposition autour de Walt Disney. Le discours se penchera sur les inspirations et les techniques de création des studios d'animation. Il sera en outre question de présenter au public un large catalogue d'œuvres (peintures, sculptures, estampes) dont la majorité représente une influence, directe ou non, sur les longs-métrages du papa de Mickey Mouse. Seront également montrés des objets qui auraient été marqués par l'esthétique ou les idées de Walt. L'événement se déroulera au Grand Palais à Paris.

« Mickey appartient à tout le monde » 1979 / Robert Combas (né en 1957)
© Robert COMBAS/ADAGP, Paris 2006 - RMN - ©Philippe Migeat Paris, musée national d'Art moderne - Centre Georges Pompidou.

Ci-contre :
Le château de Pierrefonds, aquarelle, 1858
Viollet-Le-Duc Eugène (1814-1879)
©RMN - ©Daniel Arnaudet
Paris, Centre de Recherche des Monuments Historiques

W'art recrute pour la rentrée

Participez à l'aventure numérique !

© Alex Ross

La rédaction se lance à la recherche de nouveaux collaborateurs pour préparer une nouvelle formule du webzine dans les mois à venir.

Tous types de profils sont recherchés, de la collaboration ponctuelle à l'investissement plus actif au sein de la rédaction.
Sont privilégiés les candidats curieux de tout (comics, manga, franco-belge), doués d'initiative et s'intéressant aux domaines proches de la bande dessinée ou autres (animation, séries télé, merchandising, cinéma, musique, jeux vidéo, Internet, etc.).
Si vous êtes intéressé par l'élaboration de la formule enrichie de W'art, envoyez un mail à jk@wartmag.com accompagné d'un petit texte (article, chronique) rédigé par vos soins.

Et surtout, n'oubliez pas de conclure votre candidature par un sensuel « Je t'aime ».

La rédaction est aussi à la recherche d'un webmaster pour aider à l'amélioration et contribuer au développement du site web.

Bref, si vous êtes motivé, curieux, et que vous souhaitez faire évoluer le webzine avec nous, vous nous intéressez ! N'hésitez pas à nous envoyer un petit mail !
La rédaction vous remercie d'avance pour votre concours.

LES PETITS RUISSEAUX
Rabaté
Éd. Futuropolis
15,90 €

D'entrée, le sous-titre en couverture annonce la couleur. Le slogan culte « Sex, drug and rock'n roll » est réutilisé avec des annotations : « sex, on fera ce que l'on pourra, drug, surtout contre le cholestérol, and rock'n roll, je suis meilleur en musette ».
Les Petits ruisseaux est un album sur la vieillesse mettant en scène Emile et Edmond, des compagnons de pêche. Ce dernier, qui peint à ses heures perdues des reproductions de photos du magazine Playboy, va révéler à son ami qu'il rencontre régulièrement des femmes par petites annonces. Lorsque Edmond décède d'une crise cardiaque, Emile s'en trouve évidemment bouleversé, bien qu'il retrouve son désir sexuel envers les femmes. Il ne sait pas comment le gérer ; cela va l'amener à faire des rencontres et l'aider à retrouver l'envie de vivre.
Le thème n'est pas banal et s'avère bien mis en valeur dans cet album. L'histoire est extrêmement intéressante, souvent drôle, parfois émouvante et ne saurait laisser le lecteur indifférent.
Le dessin est rond et doux et donne au récit une tendresse supplémentaire. Les couleurs en aplat sont elle aussi douces, sans pour autant être fades grâce à des choix de couleurs comme le violet ou le rose pour le ciel, c'est très agréable.
Saluons également le travail de Futuropolis qui, comme pour la plupart de ses livres, nous offre un papier et une couverture de qualité. Comme quoi il est possible de faire de beaux livres de 94 pages pour 16 €.
Un très beau livre donc pour un récit traitant à merveille d'un thème peu abordé en BD : la vieillesse.

Nono

Flop comics : La revue Top Comics des éditions Delcourt s'arrête à son 8ème numéro. Les éditions invoquent une trop faible croissance du lectorat malgré des résultats honorables. Cela vous semble contradictoire ? A nous aussi.

Evènement US : *(Attention, cette news révèle la fin de Civil War #2)* Classé parmi les événements historiques dans l'histoire des supers-héros, le tome 2 de *Civil War* a créé l'événement avec Spiderman qui ôte le masque et dévoile son identité lors d'une conférence de presse.

Jeff Smith en direct : L'auteur du comics culte Bone a ouvert un blog sur son site officiel. Planches en couleurs, actualité, adaptation en jeu vidéo, tout est là pour suivre le devenir de la série et de son auteur. http://www.boneville.com/

Vertigo / Wildstorm c'est reparti !

Panini s'empare des précieuses licences pour la France

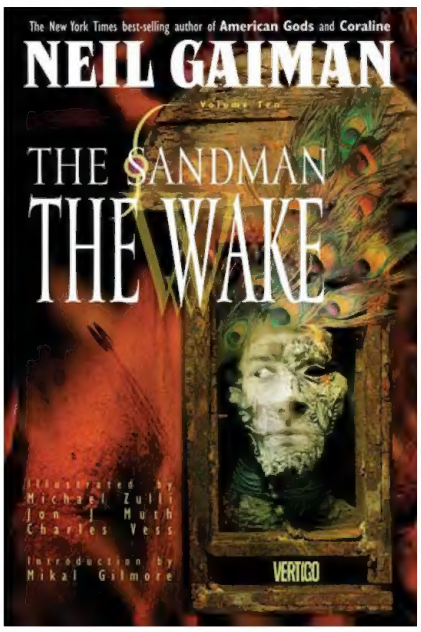
Aux alentours de 15h30, le vendredi 9 juin, les éditions Panini annoncent dans un communiqué via leur site Internet qu'elles sont en possession des licences Vertigo et Wildstorm. La Fin d'un bien long Feuilleton.

C'est tout nouveau, tout chaud, la nouvelle vient de tomber : les droits des labels Vertigo et Wildstorm, appartenant à l'éditeur américain DC, viennent d'être attribués à Panini pour la France. Alors un petit rappel des faits s'impose. Tout d'abord, Vertigo représente la collection "adulte et sans super-héros" de chez DC, qui dans son catalogue classique gère plutôt des personnages comme Superman, Batman, Flash, etc. Sous ce label, on trouve des séries comme *Sandman*, *Y : The Last Man*, *Fable*. Wildstorm, pour sa part, est à la base un éditeur à part entière, créé par Jim Lee au sein du regroupement Image. Il a rapidement pris son indépendance avant d'être racheté par DC. Dans son catalogue, on peut retrouver des séries comme *Authority*, *Planetary*, *Top 10* pour les plus célèbres.

Si les noms de ces séries vous évoquent quelque chose, c'est que leur publication française a déjà été entamée. En effet, jusqu'ici, DC gérait les droits de pratiquement chaque série de ces deux labels au cas par cas. Ce qui fait que la plupart de ces séries ont eu droit à leur diffusion via différents éditeurs dont Semic, Delcourt, Soleil et bien d'autres.

Seulement voilà, DC a un jour décidé de regrouper les droits de chacun de ces labels en un seul gros paquet. Et la course aux enchères s'est engagée. Ajoutez à cela des démêlés juridiques entre Semic et Delcourt, éditant tous les deux certaines des séries concernées, décidant l'éditeur américain qu'il était urgent d'attendre. Et finalement, il n'attend plus. La nouvelle est donc tombée comme un coup de tonnerre, prenant beaucoup de monde par surprise.

Les premiers titres (*Sandman*, *Top 10*, *Y : The Last Man*…) sont d'ores et déjà annoncés pour la fin de l'année dans la continuité des éditions précédentes (comprenez : les séries seront rééditées à la suite de ce qui existe déjà, et pas depuis le début).


The New York Times best-selling author of American Gods and Coraline
NEIL GAIMAN
Volume Ten
THE SANDMAN
THE WAKE
Illustrated by Michael Zulli Jon J Muth Charles Vess
Introduction by Mikal Gilmore
VERTIGO

Alors, au niveau des lecteurs, on peut s'interroger sur le choix de l'éditeur français choisi. En effet, d'un côté, c'est une bonne nouvelle puisque Panini est un spécialiste des comics en France. La reprise des séries DC après Semic a été un succès, grâce aussi à l'exigence de l'éditeur américain qui est très pointilleux sur le traitement de ses séries. Qui plus est, le groupe peut s'appuyer sur son expérience au niveau européen puisqu'il gère ces séries dans de nombreux pays, ce qui permet également des réductions de coût, au niveau des impressions notamment. D'un autre côté, cet éditeur est souvent controversé au niveau de ses traductions. On ne lui reconnaît pas non plus beaucoup d'efforts d'un point de vue commercial, estimant souvent que sa position de leader ne le pousse guère à en faire. Enfin, Panini se retrouve dans une position de monopole en ce qui concerne les comics "mainstream" en France, ce qui est toujours une situation regrettable.

Au final, comme toujours, ce sont les livres et leurs lecteurs qui diront si ce choix était judicieux. En tout cas, on peut de toute façon se réjouir de revoir des séries considérées assez unanimement comme les plus intéressantes dans les comics grand public. Rendez-vous donc avec *Sandman* dès le mois d'octobre.

Cubik

Ils arrivent bientôt !

Octobre
Sandman (Vertigo)

Novembre
Top Ten : The Forty Niners (Wildstorm)
Pride of Bagdad (Vertigo)

Decembre
Y : The Last Man (Vertigo)

Plutôt deux Emma qu'une : L'anime et le manga *Victorian Romance Emma* devraient pointer le bout de leur nez en France. Il semblerait que l'éditeur vidéo Kaze en soit l'heureux propriétaire. On attend l'annonce officielle.

Lot de consolation : Un ouvrage réunissant des illustrations d'Hibiki Reine, dessinatrice attitrée des romans de la série *Maria sama ga miteru* devrait sortir courant juillet au Japon. En attendant un artbook officiel de la série ? *Source : MANE*

Jihad de chevaliers : La reprise du manga *Saint Seiya* par Masami Kurumada pourrait concerner la précédente guerre sainte entre Hadès et Athéna, en 1743. *Source : blog cyna.*

Le Nouvel Angyo Onshi - Prends ta claque avec ce Nouvel Ange

Voici venir l'Angyo Onshi ! Comme Musclor ou X-Or, tout héros qui se respecte doit s'exclamer pour réveiller ses pouvoirs. Mais cela peut-il suffire à nettoyer un passé trouble ? Après le glauque *Island*, plongée chaotique dans un surprenant manga réalisé par deux coréens.

Au sein de feu le royaume de Junshi, rien n'est rose, tout est noir. Certes, les affres d'un pays en proie à l'anarchie n'ont rien à envier à *Gunnm* ou *Eden* mais suffisent pour faire appel, quand on le peut, à Mun-su, le dernier Angyo Onshi. Ces agents secrets oeuvraient pour le compte de l'ancienne monarchie en inspectant les régions pour veiller au bon respect des lois. Les parvenus et autres brigands au pouvoir ne faisaient alors pas long feu. Mun-su est un Spike Spiegel solitaire, cynique et taciturne en quête d'une épineuse rédemption. Son pouvoir consiste à brandir un mahai, sorte de grosse médaille décorée de trois chevaux superposés en bas-relief. Cet insigne de haut rang lui permet entre autres de faire surgir des limbes des spectres représentant une illustre armée défunte du royaume. A ses côtés se trouvent une garde du corps (Sando) gratifiée d'une plastique lascive et d'une grande dextérité au combat, ainsi qu'un écuyer comique mais débrouillard comme feu pied lui-même.

Avec une ribambelle d'histoires indépendantes, rejoignant parfois indirectement la trame nodale (la confrontation entre Mun-su et son ancien ami, le roublard Ajite), ce manga utilise plusieurs légendes coréennes plus ou moins détournées pour illustrer les péripéties du trio. Ce tableau n'est pas la panacée du genre mais convient parfaitement à l'installation d'un cadre palpitant contenant un splendide graphisme très détaillé enrobé de sensualité furieuse (Miss Fang, Sando) et d'énergumènes charismatiques (Won-sul, Ajite). Les deux derniers volumes changent brusquement la donne linéaire choisie. Tout est chamboulé sous forme d'une transition évoquant celle intervenue entre Dragon Ball et Dragon Ball Z, sans toutefois craindre ici une débauche de pouvoirs abusifs.

Mettons cap à l'est dans le volume 11 avec deux histoires offrant un piquant décalage dans leur forme une fois que l'on connaît le sort qui échoit à Mun-su dans le tome précédent. Dans la seconde moitié du volume se déroule une guerre épique entre une armée et des démons aux allures "berserkiennes". Le rythme ne baisse pas d'un iota et certains personnages prennent toute leur envergure.

Ce "young-comics" percutant décoffre décidément des buffets Louis XVI. Il harmonise le laid et le beau dans un magma de sang, d'ombre et de poudre sur plusieurs doubles pages.
Fa-bu-leux.

D's©

LE NOUVEL ANGYO ONSHI
Youn In-Wan
Yang Kyung Il
Éd. Pika
(11 volumes parus)
6.95 €

Un vivier à légendes

Largement inspiré de récits coréens, *Le Nouvel Angyo Onshi* propose, entre plusieurs chapitres, d'expliquer la présence d'un personnage ou d'un événement en le recontextualisant, parfois maladroitement. Au cours de son travail, le scénariste Youn In-Wan décide de rencontrer un spécialiste des écrits classiques, le professeur Sol Son-Gyong pour lui demander son avis sur le manga et la place qu'y occupent ces légendes coréennes lues par un lectorat essentiellement japonais. Publié dans le volume 10, l'universitaire expose dans cet entretien ses recherches, comme la légende de Chun-Hyang, alias Sando, dans le premier volume. Il s'avère que son fiancé, Mon-Ryong, est inspiré d'un Angyo Onshi ayant réellement existé. Nommé Song-I-Song, ce dernier est mentionné dans un roman rédigé par Cho Kyong-Nam, un général ayant vécu entre le XVIe et le XVIIe siècles.

Sado-maso-scato-uro : Tout un programme nous attend début septembre chez Kami avec la traduction du manga *Yapoo, bétail humain*, tiré du roman homonyme de Shozo Numa, sorti en 1956. Une histoire où la femme est reine et l'homme un joujou.

Septembre ? Mon oeil ! Le premier volume de la mini-série live *MPD psycho – Le Détective schizophrène* réalisée par Takashi Miike et scénarisée par Eiji Otsuka est annoncé pour le 19 septembre chez l'éditeur Asian Star. *Source : MANE.*

Opération Asuka-ting : Les fans de *Black Jack* pourront bientôt acquérir un coffret en forme de mallette de médecin vide ou contenant les 17 volumes, un mini art-book, et des goodies à la con. *Source : MANE*

© SERIZAWA NAOKI / KODANSHA LTD. / PIKA EDITION

SARU LOCK
Naoki Serizawa
Éd. Pika
7.90 €

Ce manga narre les aventures de Saru, "idol-fan" de 15 ans et crocheteur de choc. Obsédé pathétique cousin éloigné d'Onizuka (GTO), coiffé et fringué comme cette nouille de Naruto, et errant dans un univers très (voire trop) proche de la série Ikebukuro West Gate Park (Asuka), ce puceau navrant doit intervenir sur une affaire… salace ! En effet, l'image de son idole chérie, un brin salope hypocrite, risque d'être compromise. Son ex-petit ami, ultra-pervers et adepte de partouzes, projette de diffuser sur le marché une vidéo porno où la jouvencelle fanée s'ébat en sa (joyeuse ?) compagnie. L'objectif est simple pour Saru et son pote : récupérer l'original.

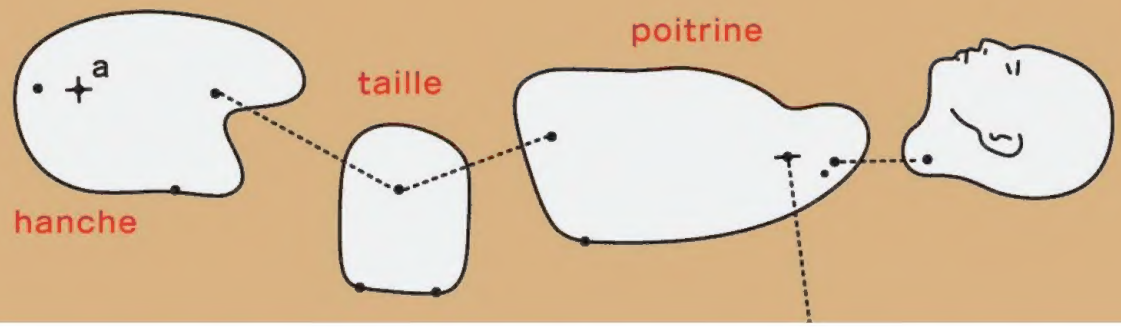
La mention « Interdit aux moins de 15 ans » figure sur la quatrième de couverture. C'est que les intéressés de fan service et d'idoles nues risquent de ne pas être déçus : ça fornique, ça frôle la tournante, ça se branle sans fard, ça ne pense qu'à enfourner, bref du cul, du cul et du cul. Un rail d'overdose, ça vous tente ? A la rédaction, pas du tout ! (Quoique je trouve que ça manque de sexe à la rédaction – NDJK) On n'y trouve que du cul mou et crétin pour ados attardés. Rien n'est drôle, tout est réchauffé.

Les histoires sont totalement prévisibles et s'adressent difficilement aux jeunes adultes, sauf s'ils aiment l'artiste "scato-maso" Paul McCarthy. En outre, l'ambiance se calque beaucoup trop sur IWGP, aussi bien le passable manga que l'excellent roman. A moins que ce ne soit l'inverse ?

D's©

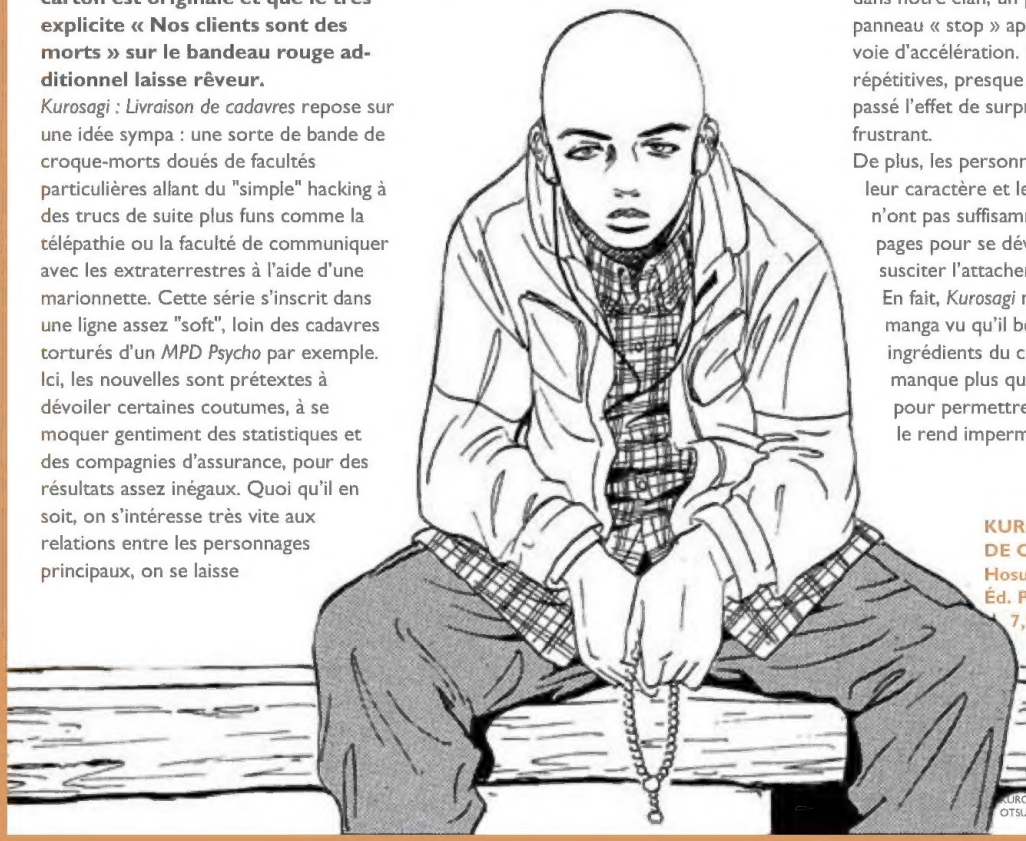
Kurosagi : Livraison de cadavres

Il ne lui manque qu'un gros Fil rouge



KUROSAGI © HOSUI YAMAZAKI & EIJI OTSUKA / KADOKAWA / PIKA EDITION

Un peu comme un bonbon, *Kurosagi* séduit notre regard avec son superbe emballage. Il faut dire que la jaquette en papier carton est originale et que le très explicite « Nos clients sont des morts » sur le bandeau rouge additionnel laisse rêveur.
Kurosagi : Livraison de cadavres repose sur une idée sympa : une sorte de bande de croque-morts doués de facultés particulières allant du "simple" hacking à des trucs de suite plus funs comme la télépathie ou la faculté de communiquer avec les extraterrestres à l'aide d'une marionnette. Cette série s'inscrit dans une ligne assez "soft", loin des cadavres torturés d'un *MPD Psycho* par exemple. Ici, les nouvelles sont prétextes à dévoiler certaines coutumes, à se moquer gentiment des statistiques et des compagnies d'assurance, pour des résultats assez inégaux. Quoi qu'il en soit, on s'intéresse très vite aux relations entre les personnages principaux, on se laisse vagabonder d'histoire en histoire – il y a quatre nouvelles en tout - mais au bout du compte nous sommes restés sur notre faim…



Oui, *Kurosagi* nous a déçus car on reste en superficie tout du long. Certes, le rythme de chaque nouvelle s'accélère, on prend de la vitesse, mais nous sommes trop vite coupés dans notre élan, un peu comme si un panneau « stop » apparaissait au bout d'une voie d'accélération. Les nouvelles sont répétitives, presque routinières une fois passé l'effet de surprise et cela s'avère très frustrant.
De plus, les personnages principaux, malgré leur caractère et leur charisme évidents, n'ont pas suffisamment d'espace et de pages pour se dévoiler un peu plus et susciter l'attachement du lecteur…
En fait, *Kurosagi* n'est pas un mauvais manga vu qu'il bénéficie de tous les ingrédients du cocktail idéal… Il ne lui manque plus qu'une intrigue de fond pour permettre de percer la coque qui le rend imperméable à toute émotion.

JK

KUROSAGI - LIVRAISON DE CADAVRES
Hosui Yamazaki - Eiji Otsuka
Éd. Pika
7,90 €

KUROSAGI © HOSUI YAMAZAKI & EIJI OTSUKA / KADOKAWA / PIKA EDITION

Golgo 13 : le pavé de l'année !

Plus de 1300 pages de bonheur

Au premier coup d'œil, le best of de *Golgo13* ressemble au Petit Robert, la couverture rigide en moins. En y regardant de plus près, on se demande si les aventures d'un tueur à gages sans scrupule valent de mettre la main à la poche. Et après une demi seconde de réflexion, 1328 pages pour 20 euros s'avèrent être plus qu'une bonne affaire : une révélation !

Le père spirituel

Si l'on vous demande de citer le meilleur tueur à gages de l'univers du manga, ni une ni deux vous nous répondrez le plus justement du monde le sensuel et cocasse Ryo Saeba de la série *City Hunter* (Nicky Larson). Sachez toutefois que ce génie du tir à l'insatiable libido a eu un prédécesseur de haute voltige, pour ne pas dire un père spirituel, doté d'une aura charismatique aux antipodes du tueur de Shinjuku : Duke Togo.

La doyenne du manga !

Golgo 13 est une série commencée en 1969 par Saito Takao et toujours en cours de publication au Japon. Avec plus de 150 volumes, ce seinen reste imperturbablement un des meilleurs best-sellers de l'archipel. Ce monument historique a inspiré bon nombre de mangakas dans le traitement de sujets graves sur fond de meurtres ou d'événements géopolitiques. Signe de son succès, les clins d'œil au personnage dans divers mangas sont autant légion que pour *Black Jack*. Un tel nombre de tomes est tout bonnement impossible à traduire en France, sous peine de voir une série trop longue et lente à suivre dans sa parution. Glénat a donc trouvé un bon compromis en proposant un volumineux "reader's choice" des fans japonais pour nous dévoiler un excellent panorama sur les mystérieuses origines de ce tueur et ses meilleures missions.

Sniper-appeal

Surnommé Golgo 13, Duke est un homme tout ce qu'il y a de plus antipathique : glacial, impitoyable, taciturne et le visage fermé avec ses légendaires cernes sous les yeux, le tueur préserve farouchement son passé à l'abri des journalistes et n'hésite pas à tuer quiconque voudrait trop s'aventurer sur ce terrain en faisant fi de ses avertissements. Pour couronner le tout, ce tueur à l'éthique professionnelle quasi irréprochable n'a aucune difficulté à se trouver une femme pour une nuit ou ne serait-ce qu'une heure.

Ses connaissances en matière d'armement sont étonnantes. Il ne tergiverse jamais sur le choix et la fabrication du fusil nécessaire à l'élimination de sa cible. Que ce soit à un kilomètre d'un habitacle d'avion pour abattre un terroriste ou lors du concert d'un violoniste, il remplit chacun de ses contrats avec un réel talent, de telle sorte que personne ne s'aperçoit de sa présence ni de ce qui a pu se produire exactement.

Un pavé dans la mare !

13 histoires étalées sur 1300 pages. Rarement le chiffre 13 n'a représenté un si beau symbole de bonheur pour tous ceux qui attendaient une sortie BD (sans omettre toutefois les lecteurs de la bande dessinée *XIII*). La dernière apparition de *Golgo 13* en France remonte aux années 1970 lorsqu'il fut partiellement publié dans feu le magazine underground *Le Cri qui tue*. L'une des plus célèbres couvertures de cette revue présentait le poing de Duke frappant soudainement une femme au visage, image tirée de la toute première histoire de ce manga. Une hypnose graphique percutante et un suspense haletant font de cette œuvre un incontournable à déguster pendant des heures, en attendant une éventuelle publication des choix de l'auteur, voire de l'éditeur japonais. Plongez dans ce manga et observez religieusement un duc sans doute capable de tuer Duke Fleed s'il avait été Golgoth 13 !

D's©

BEST13 OF GOLGO13
Saito Takao
Éd Glénat - 20 €

© SOMMELIER - ARAKI JOH / SHINOBU KAITANI / KEN-ICHI HORI

SOMMELIER
Araki Joh, Shinobu Kaitani et Ken-ichi Hori
Éd. Glénat
7,50 €

Dans la catégorie des mangas alimentaires, après *Yakitate Japan* le manga boulanger, il était logique de voir débarquer un manga sur cette autre spécialité française qu'est le vin. C'est à présent chose faite grâce à Glénat et son *Sommelier*, et tant mieux pour nous autres, lecteurs en âge de profiter d'un bon verre, car, et oui, ce titre vise un public un peu plus âgé que son homologue sur le pain.
Première bonne surprise, le format "bunko" (un format A6 très épais - NDLR) est au service de la qualité d'impression, ce qui sert un graphisme très clair aux lignes fines. Capable de deviner la provenance et l'année de production de n'importe quel cru, et grand séducteur de surcroît, le héros Joe Satake parcourt les routes de France depuis 10 ans afin de retrouver un vin cher à ses souvenirs, celui que sa mère lui fit déguster dans son enfance... Quête de la mémoire pour héros solitaire et un peu rebelle comme les créent si bien les auteurs japonais et qui a fait craquer le public féminin au Japon. Bref, une lecture agréable. Reste à espérer que les volumes suivants arriveront à donner une véritable direction aux errances de Joe. Et d'ici là, attention, car comme l'éditeur nous le rappelle gentiment à la fin : « L'abus d'alcool... ».

Ialdaboth

© IL / OSAMU TEZUKA

Une année chargée en Osamu Tezuka !

Hato, Don Dracula, Les Enfants de Saphir, Histoires pour tous, etc. L'année 2006 remet une couche pour colorer nos mangathèques et lisser une opinion publique sur le prolifique et inventif Osamu Tezuka (1928-1989), occulté sans raison logique par le non moins Fameux Jiro Taniguchi. Présentation de deux de ses oeuvres.

I.L
Osamu Tezuka
Éd. Casterman (Sakka)
11,95 €

Ivresse Langoureuse ? Ignominie Léthargique ? Idylle Lâche ? I.L concentre de façon éparse ces données dans un one-shot autour de thèmes chers à Osamu Tezuka : le déguisement et l'ode à la vie.
Un cinéaste, révolu selon ses pairs, se voit proposer la vente d'un manoir. Sans le sou, il accepte cependant d'y jeter un œil et y rencontre le comte Dracula. Ce dernier lui offre une mystérieuse jeune femme pour l'assister comme actrice et représenter l'imaginaire sous un format réel. Nommée I.L, la demoiselle peut modifier son corps et sa voix à volonté dans un cercueil d'essayage. Ces facultés lui servent à réaliser les souhaits d'êtres lui en faisant directement ou non la demande. Elle participe ainsi à faire voyager les gens hors de toute rationalité extinctrice de leur imaginaire fécond.
En dépit de riches références politico-économiques des années 1970, la veine Gekiga influe moins sur les artères, trop courtes, de ce manga mélancolique. Nous sommes à un degré inférieur au drame familial d'*Ayako* ou à l'homosexualité sur fond de terrorisme de *MW*. L'originalité de quelques contrats et le découpage inventif de certaines planches ne sauvent malheureusement pas ce manga marqué par une note d'inachèvement brusque sur l'évolution des protagonistes (relation, psychologie, avenir). Le *mangaka* avoue un manque d'inspiration pour développer ce récit et une difficulté à dessiner la femme. La parenté avec les plantureuses naïades de Go Nagai suffit toutefois à rendre I.L touchante dans ses actions et séduisante dans le rêve auquel elle aspire. Un ouvrage plaisant mais dispensable pour les béotiens du génial *mangaka*.

DORORO
Osamu Tezuka
Éd. Delcourt
7,95 €

La femme à moustache et l'enfant chauve-souris, c'est démodé. Hyakkimaru (clin d'œil aux cent démons) est un prototype ronin de Cobra, errant au milieu de créatures issues du Yokaï (bestiaire folklorique japonais). Une nuit, son machiavélique géniteur se rend dans un temple bouddhiste et exige que les dieux lui offrent les clefs du pays. En échange, il fait de son futur enfant un Leader Price en libre-service pour les divinités. 48 parties du corps du nourrisson sont réparties entre autant de créatures, avant que ses parents n'abandonnent sa carcasse encore vivante telle Moïse. Un chirurgien le recueille et décide de lui fabriquer des substituts aux organes dérobées, dont une lame dans chaque bras. Adolescent, il part faire sa vie ailleurs et rencontre en chemin un petit brigand, Dororo.
Dans un Japon médiéval synthétique et sans préjugé, ce sympathique shônen délivre à nouveau un message d'amitié envers toutes les formes de vie et de classes sociales. Dans sa quête de récupération de ses organes et d'une nouvelle vie, Hyakkimaru ne doit compter que sur lui-même en dépit du soutien, fort relatif, du jeune voleur. Osamu Tezuka joue sur l'ellipse et nous évite ainsi une longue série où chaque volume aurait abouti à un combat contre un démon pour récupérer une partie du corps du héros. Enfin, on retrouve, brièvement, la figure typique du docteur (*Black Jack*, *Kirihito*, *L'Arbre au soleil*) évoquant les études de médecine que suivit l'auteur avant de se lancer concrètement dans le manga.

D's©

Star Wars déferle en librairie !

Connue de tous, la saga Star Wars de George Lucas a su au fil des années s'étendre dans quasiment tous les domaines, y compris celui de la bande dessinée. Recouvrant toutes les époques Star Wars, les adaptations déferlent en France pour la joie des fans de cette mythique saga.

W'Art : Comment s'explique selon vous le succès soudain pour les albums *Star Wars*, alors que les premiers volumes de *Clone Wars* sont passés relativement inaperçus ?

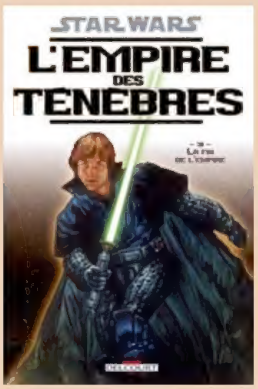
Thierry Mornet - Responsable éditorial comics aux éditions Delcourt :
En l'occurrence, ce succès n'est pas réellement soudain, mais s'est développé tout au long des deux dernières années de publication des séries d'albums *Star Wars*. *Star Wars* est redevenu un réel phénomène grand public avec la réussite de l'Épisode III. Et de nombreux détenteurs des licences *Star Wars* ont d'ailleurs sous-estimé en son temps l'ampleur du phénomène. De notre côté, le travail entamé depuis quelques années par Guy Delcourt sur *Star Wars* en BD a porté ses fruits, et c'est un réel plaisir d'aider à ce que ce phénomène s'amplifie, et de voir que les lecteurs sont très réactifs à ce que nous proposons.

W'Art : En un an, l'offre *Star Wars* a explosé et de nouvelles séries sont prévues comme *Les Ombres de l'Empire*, *X-Wing*, *Star Wars Legacy*. Où en sont ces adaptations ?

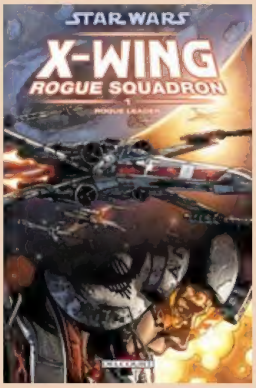
TM : Le fait que Lucasfilm et Dark Horse aient récemment réorganisé leur offre BD sur *Star Wars* nous a offert une "fenêtre de tir" nous permettant – en France – de revenir sur des séries datant de quelques années (*L'Empire des ténèbres*, *L'Empire écarlate*, etc.) pour notre programmation immédiate. C'est une chance pour les amateurs, car notre planning se concentre sur la réédition de ces superbes séries (épuisées depuis de longues années en France), avant que nous ne nous penchions sur les nouveautés en cours aux USA.
À ce titre, *Star Wars X-Wing Rogue Squadron* vient de faire son apparition (avec l'adaptation de la récente série limitée *Rogue Leader* qui sert de préambule à la possible réédition de *Rogue Squadron*), tandis que *Les Ombres de l'Empire* s'inscrit au programme pour octobre de cette année.
Quant à *Star Wars Legacy*, nous sommes très enthousiastes à l'idée de retrouver les artisans du succès de la série *Clone Wars* (le scénariste John Ostrander et la dessinatrice Jan Duursema), mais l'adaptation de cette série venant de débuter aux USA, nous la découvrirons en France début 2007…juste à temps pour fêter les 30 ans de L'Episode IV !

Juin 2006

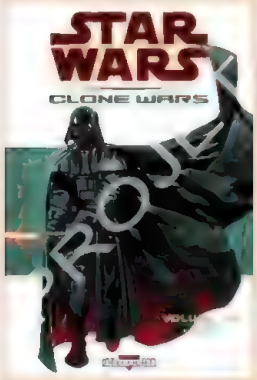
L'Empire des ténèbres 3 : La Fin de l'Empire



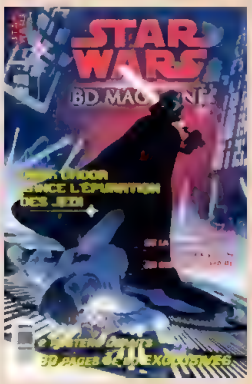
X-Wing Rogue Squadron 1 : Rogue Leader



Clone Wars 10 : Epilogue



Star Wars BD Mag 2 (en kiosque)



L'Empire écarlate I

Star Wars BD Mag 3 (en kiosque)

(suite du programme de septembre page suivante)

STAR WARS BD MAGAZINE
Numero 1
Ed. Delcourt
4,95€

Depuis un mois, les éditions Delcourt proposent leur première revue bimestrielle consacrée à l'univers étendu de *Star Wars*. Les 80 pages d'histoires courtes grand format rendent justice au travail graphique très soigné des différentes histoires sélectionnées. Cependant, à part la nouvelle mettant en scène Boba Fett, on regrette le vide sidéral des scénarios, malgré leur signature par de grandes pointures… Même si certaines histoires mettent en scène un élément clef (on pense notamment au Faucon Millenium), elles restent très anecdotiques compte tenu du peu de pages traitant l'événement. Il en ressort de la frustration, qui s'estompera sans doute si les prochains numéros proposent davantage d'histoires avec plus de "background".
Star Wars BD Mag est disponible en kiosque pour 4,95 euros. Les histoires, sauf exception, ne seront pas reprises en albums.

W Art : Quelque chose de décide en ce qui concerne *Star Wars Kotor* (Knights of the Old Republic) ?
TM : Rien dans l'immédiat. Nous attendons d'avoir lu au moins une histoire complète (étalée sur plusieurs numéros US), afin de nous faire une idée plus précise de la façon de la proposer aux lecteurs français. Mais explorer cette période de la chronologie *Star Wars* nous intéresse énormément, c'est évident.

W Art : Y a-t-il des séries *Star Wars* que vous refusez d'éditer compte tenu de leur qualité moindre ?
TM : Nous essayons de proposer ce que nous estimons être de qualité tout en ayant une validité en matière de chronologie Star Wars. Certaines séries, plus anciennes, nous semblent de ce fait ne pas correspondre aux attentes du lectorat qui, le premier, s'est habitué à la qualité des séries adaptées depuis quelques années en France.
Ainsi, publier l'intégralité, tel quel, des numéros de *Star Wars Tales* par exemple, ne nous a pas semblé…prioritaire. C'est pourquoi, *Star Wars BD Mag* propose – entre autres – une sélection d'histoires issues de ce magazine US.

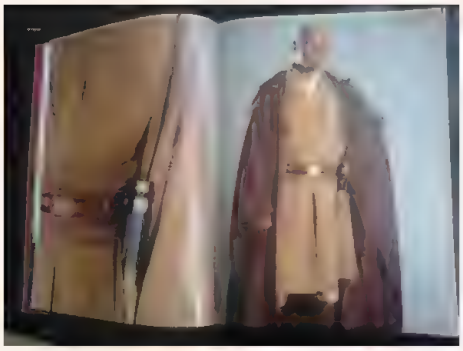
W Art : Les séries du catalogue *Star Wars* sont bien connues des fans, beaucoup moins des lecteurs lambda qui tres vite s'y perdent. En plus du récapitulatif dans les livres, comptez-vous cette année renouveler les operations comme celle de la plaquette explicative des séries *Star Wars* ?
TM : C'est un aspect des choses qui nous semble primordial en effet en ce qui concerne l'univers *Star Wars* en BD. Le support de *Star Wars BD Mag* sera justement une aide très utile aux lecteurs qui craignent de se perdre dans la chronologie des différentes séries *Star Wars*.

Nous envisageons de proposer des articles explicatifs et surtout, nous souhaitons systématiquement rappeler au lecteur où se situe l'histoire qu'il est en train de lire.
Le dépliant de 4 pages que nous avons proposé (les deux éditions d'ailleurs !) a été très bien perçu aussi bien par les libraires que les lecteurs. Il est logique de poursuivre dans cette voie, avec une mise à jour des informations.
Il est donc très probable qu'une plaquette de ce genre soit à nouveau proposée, en plus des mises à jour constantes des informations que nous insérons dans chaque album de nos séries *Star Wars*.

W Art : En parlant de fans, certains d'entre eux n'aiment pas trop le changement, vous avez d'ailleurs tenu compte des commentaires du lectorat en decidant de ne plus proposer de contenu additionnel dans les reeditions. Le relookage des dos n'a pas ete trop dur ?
TM : Effectivement, outre la qualité et l'attention que nous apportons à l'ensemble de notre production, il nous semble primordial d'être à l'écoute de notre lectorat. Plus qu'une formule, c'est un engagement de tous les jours au sein de l'équipe en charge du label Contrebande et en général chez Delcourt. Nous n'oublions jamais que nos lecteurs sont ceux qui font le succès de nos collections.

DRESSING A GALAXY
The Costumes of Star Wars (VO)
Ed. HNA Books
Disponible sur amazon.fr
35,50€

Parmi les produits dérivés, on trouve une vaste gamme de beaux livres consacrés à *Star Wars*, le plus cher et prestigieux étant *Star Wars Chronicles*. Nous avons préféré nous cantonner à un livre magnifique au prix sympa de 35 euros.
Dressing a Galaxy propose en fait des photos des costumes de la nouvelle trilogie sur plus de 200 pages.
Certes, ils ne sauraient tous être détaillés, mais les auteurs restent exhaustifs en proposant en fin d'ouvrage un diaporama de l'intégralité des costumes – y compris les numériques – des Episodes I, II et III.
Au fil des pages, on se délecte tout autant des dizaines de robes de Padmé que des détails incrustés sur la toge d'un Jedi qu'on aperçoit une demi seconde à l'écran. Le livre en met plein la vue avec des photographies d'une qualité excellente couchées sur un papier mat japonais de 157 grammes fort de 5 passages couleurs dont une couche métallique pour les fonds. Un très bel ouvrage.



Nous avons été à l'écoute des critiques, parfois dures mais souvent justifiées, de nos lecteurs. C'est pourquoi nous ne proposerons plus d'histoires inédites dans nos rééditions par exemple.
La question des nouveaux dos a fait couler beaucoup d'encre, mais finalement la majorité de nos lecteurs est favorable au changement lorsqu'il est justifié et s'accompagne d'un respect de la qualité. Par ailleurs, nous continuons à penser que nos lecteurs nous suivent surtout pour le contenu de nos albums plutôt que pour leur contenant !

W Art : Vous parliez récemment de la bonne voie sur laquelle s'engage Delcourt pour distribuer les comics *Star Wars* au Québec et au Canada. Pouvez-vous en dire plus aujourd'hui ?
TM : La réponse est tombée récemment : Lucasfilm a donné son accord sur l'extension de distribution que nous souhaitions à ces territoires. C'est une très bonne nouvelle pour les lecteurs francophones du nord des USA, qui vont pouvoir trouver nos éditions *Star Wars* au sein de la Belle Province !

W Art : Consécration ultime, une revue dédiée à la saga de George Lucas est arrivée à la mi-avril chez nous. Qu'est-ce qui a motivé cette nouvelle aventure ?
TM : L'envie de proposer du matériel de qualité qu'il n'aurait pas été possible de proposer en albums, mais aussi la conviction que les BD *Star Wars* font partie aujourd'hui de ce que l'on peut trouver de mieux en matière de comics US. Le proposer sous la forme de magazine, de façon beaucoup plus accessible (en termes de prix et de lieu de distribution) correspond à notre souhait de partager ce plaisir avec un nombre toujours plus important de lecteurs.

W Art : Quel matériel est propose dans ce nouveau magazine ?
TM : Le contenu de ce magazine (format 29,7 x 19,5 cm) bimestriel est constitué de trois parties. La première s'intéresse aux événements survenus pendant et juste après l'Épisode III : La Revanche des Sith (les conséquences de l'ordre 66, la purge de l'ordre Jedi commandée par Vador, etc.). La seconde partie est centrée sur les personnages de la trilogie classique (Han Solo, Chewbacca, Luke Skywalker, Leia, etc.) tandis que la troisième est dédiée à un "méchant" de l'univers *Star Wars* (Dark Vador, Boba Fett, etc.). Nous souhaitons associer variété et qualité dans les pages de ce magazine dont la majorité du contenu ne sera pas reprise en albums.

W Art : Finalement, que peut-on souhaiter de plus au catalogue *Star Wars* ?
TM : Qu'il donne envie à un nombre croissant de lecteurs de se plonger dans ce fantastique univers de SF qui appartient désormais à la culture populaire du XX^{ème} et du XXI^{ème} siècle. Finalement, cette saga en BD est la preuve qu'il est parfaitement possible d'associer culture populaire et qualité.

W Art : Nous parlions il y a un instant de la revue *Star Wars BD Mag*. Mais depuis un an, les lecteurs ont pu découvrir plusieurs revues Delcourt en kiosque dont *Aspen*, *Spawn* et *Top Comics* que vous venez tout juste d'arrêter. Quel bilan dresser après environ un an de publication pour ces diverses revues ?
TM : Un bilan globalement très positif, puisque la plupart de nos revues se poursuivent après plus d'une année de publication, avec des scores de vente très satisfaisants. Certes nous venons de décider d'arrêter *Top Comics* à l'issue du prochain numéro à paraître, mais de nombreuses séries Top Cow se poursuivent en albums dans la collection Contrebande.
De plus, nous avons lancé *Star Wars BD Magazine* depuis quelques semaines afin de poursuivre et d'amplifier le phénomène constaté auprès des fans lecteurs de nos collections d'albums autour de cet univers.
La diversité et la qualité disponibles dans nos diverses revues offrent une vision extrêmement variée de ce que le comics US peut offrir. Loin des sentiers battus du super-héros, les Delcourt Comics proposent une approche SF et fantastique que l'on ne trouve pas ailleurs. Nous restons très attachés à ces particularités.

Propos recueillis par JK

Les Ombres de l'Empire

L'Empire écarlate 2

En ce moment, aux Etats-Unis...

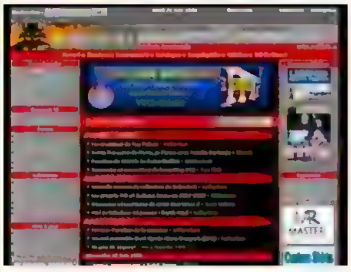
Knights of the Old Republic
5 numéros de 32 pages parus aux USA
L'action se situe 4000 ans avant l'Episode IV de *Star Wars* et précède les événements décrits dans les deux jeux vidéo du même nom.

Legacy
1 numéro de 32 pages paru aux USA
Nous voilà transportés 100 ans après *Le Retour du Jedi*. L'ordre des Sith réapparaît tandis que le descendant des Skywalker est un petit bandit…

Rebellion
3 numéros de 32 pages parus aux USA
On retrouve les personnages forts de la trilogie classique Star Wars au coeur de leurs aventures intervenues entre les Episodes IV et V.

Du FanArt haut de gamme !

Pléthoriques, les dessins de fans se comptent par milliers sur Internet… Cela dit, ils sont rares à être séduisants comme ceux de Kyla, une jeune dessinatrice suisse qui prépare d'ailleurs une série de bande dessinée.
Vous pourrez découvrir sur sa page DevianArt, en plus des nombreux fanarts *Harry Potter*, des illustrations (dont la plupart mettent en scène Grevious) ou même des planches empruntant le style « animated » mis à l'honneur dans la série animée *Clone Wars*. C'est drôlement chouette et ça se regarde là bas : http://kyla79.deviantart.com/gallery/



En savoir + !

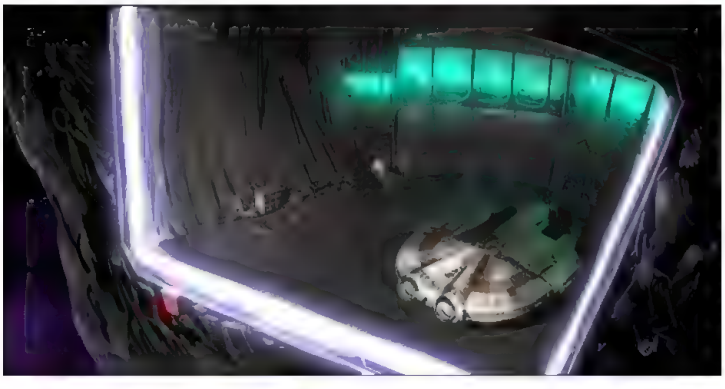
Pour percer les secrets de l'univers Star Wars, pour dénicher des réponses à vos questions, pour dialoguer entre fans de la saga ou pour suivre simplement l'actualité au plus prés, nous vous conseillons les sites de Starwars-Universe.com et Sithclan.net

Star Wars - Knights of the Old Republic II

En matière de jeux vidéo, la gamme Star Wars peut s'enorgueillir de posséder les titres Knights of the Old Republic (Kotor). Ces jeux de rôle nous entraînent plusieurs millé-naires avant les événements survenus dans la première trilogie.
W'art s'arrête sur le deuxième épisode du jeu, et vous donne son avis.

Un peu d'histoire...

5 ans après le premier épisode, *The Sith Lords* nous installe dans la peau du dernier Jedi de la galaxie. Ce dernier, frappé d'amnésie (voilà ce que c'est que de traîner trop souvent à la cantina) est évidemment pourchassé par tout une bande de méchants. Mais quand je dis tout une bande, c'est un vrai paquet de monde : des droïdes assassins en passant par des chasseurs de primes jusqu'aux seigneurs Sith… On aura donc une quantité de membres à amputer à coups de sabre laser.
Sur le papier, le scénar' à tout pour surpasser la prouesse de *Kotor I*. Les personnages sont encore plus charismatiques et énigmatiques ; je pense notamment à Dark Nihilus ou Atris (les deux persos que tout le monde connaît grâce aux artworks de promo). Mais si j'annonce ça sous cet angle, c'est qu'il y a un hic. Oui, il y a en a un… Le scénario m'a paru bien moins maîtrisé et on a le sentiment que les scénaristes sont passés à coté de quelque chose d'énorme. On est frustré que tout ceci ne soit pas mieux exploité. C'est peut être à cause du rythme, ou la narration ou encore la structure… Bref, des personnages sont décevants, comme Nihilus ou Atris justement, du fait de leur rôle très secondaire, quasi anecdotique. Au final, on n'arrive à apprécier pleinement la profondeur et la richesse du scénario qu'en fouillant un peu dans le background et en y restant très attentif. Cette confusion sur la forme est donc dommageable car pour réellement apprécier l'histoire, il faut s'investir bien plus que dans *kotor I*, ce que seuls feront les nombreux "fanboys", le joueur "normal" étant voué à passer à coté.



Artistiquement, ce n'est pas trop ça...

Si vous jetez un œil sur les artworks de *Kotor II*, vous allez vous dire qu'on n'a pas affaire au même jeu. Ben oui, la plupart des illustrations publiées sont soit des concepts abandonnés, soit si peu respectés qu'ils n'ont plus grand-chose à voir. C'est beaucoup moins vrai pour les persos et monstres, mais pour les décors…ouch ! Là, les développeurs ne semblent pas avoir su retranscrire les ambiances et l'essence du travail créatif de l'équipe artistique. Certes, le moteur graphique n'a pas évolué et les limitations techniques sont à prendre en compte, mais le jeu paraît moins designé que le premier épisode hormis quelques trop rares exceptions.
On s'aperçoit bien vite que l'ambiance, rendue plus sombre par les dialogues et l'excellente musique n'est pas suivie

par le design et les éclairages : tout est beaucoup trop lumineux !
A croire que chez Obsidian, ils n'avaient que leur écran pour source lumineuse… Visuellement, ça manque donc d'ambition et c'est là aussi bien dommage.

Malgré tout cela...

…on ne parvient pas à se décoller du jeu. C'est comme une drogue, ils utilisent le même scotch que pour le premier épisode. Les quelques nouveautés de gameplay sont clairement anecdotiques et c'est pour cela que ce deuxième épisode fait plus penser à un très gros add on. Si l'on passe sur l'aspect artistique plutôt bancal et assez raté, arrêtons-nous sur une des réussites notables de ce deuxième épisode : les dialogues.
Tout d'abord, ils sont bien plus nombreux. Pas forcément indispensables ou intéressants, mais si on y prête suffisamment attention, on voit qu'un effort a été fait sur la profondeur des personnages. Même si la plupart de nos compagnons sont moins charismatiques que dans *Kotor I*, ils gagnent en profondeur.
On peut les influencer suivant notre alignement (lumineux ou obscur) et ainsi dialoguer avec eux sur des sujets plus personnels. Mine de rien, ce manque d'envergure de la plupart des compagnons se fait surtout ressentir à cause du personnage ultra charismatique de Kreia. Cette dernière agit comme mentor au sein du groupe et même le joueur s'écrase quand Kreia parle. Elle est de loin la plus énigmatique et la moins rigolote. On perd logiquement le sentiment de proximité et de fraternité du premier épisode, mais ce n'est pas nécessairement un défaut, vu que cela contribue à une ambiance nouvelle qui donne un caractère bien à elle à cette suite.

Une BO digne d'un Film

On doit le reconnaître, ce qui est bien dans les jeux actuels, c'est l'évolution de la musique. Fini les musiques 16 tons, place à la grosse artillerie.
La nouvelle bande originale a été composée par Mark Griskey, succédant ainsi à Jeremy Soule. Mieux que pour Kotor premier du nom, la musique a été interprétée par l'orchestre symphonique de Seattle. Digne d'une production hollywoodienne, la musique conserve le ton Star Wars, et certains morceaux, par leur qualité hors du commun, feront croire à coup sûr à du John Williams. Un excellent point donc, malheureusement gâché par une compression scandaleuse (10khz en mono). Eh oui, ici aussi c'est l'incompréhension.
Il aura d'ailleurs fallu presque 6 mois à LucasArts pour fournir des versions haute qualité des musique (et des vidéos) via un très gros patch de plusieurs centaines de mégaoctets, disponible en ligne.

Un jeu plus mature

Comme je viens de le souligner, cette suite, plus sombre, fait de *The Sith Lords* un jeu moins naïf que *Kotor* premier du

Des persos qui le Font

Même si dans le jeu, les personnages sonnent pour la plupart plutôt creux, les artistes on fait un boulot remarquable. Aperçu du casting :

ATRIS
Bien plus imposante sur les artwork que numériquement, Atris n'a pas de rôle réellement clef dans l'histoire de *Kotor II*. On a vraiment l'impression que des personnages comme elle réapparaîtront dans un éventuel *Kotor III*.

DARK NIHILUS
Le plus réussi conceptuellement selon moi, reléguant Vador au rang de boîte à cirage. Dommage qu'il ne soit qu'anecdotique dans l'épisode malgré son omniprésence dans la promo du jeu.

DARK SION
La brute épaisse de l'épisode, c'est lui. Conceptuellement, Sion est un cadavre ambulant maintenu en "vie" par le côté obscur. Original, mais pas franchement flippant.

KREIA
Clef de voûte de l'épisode ; moins en on révélera sur elle, mieux cela sera.
Numériquement, c'est le personnage le plus réussi et le plus convaincant de tout le jeu.

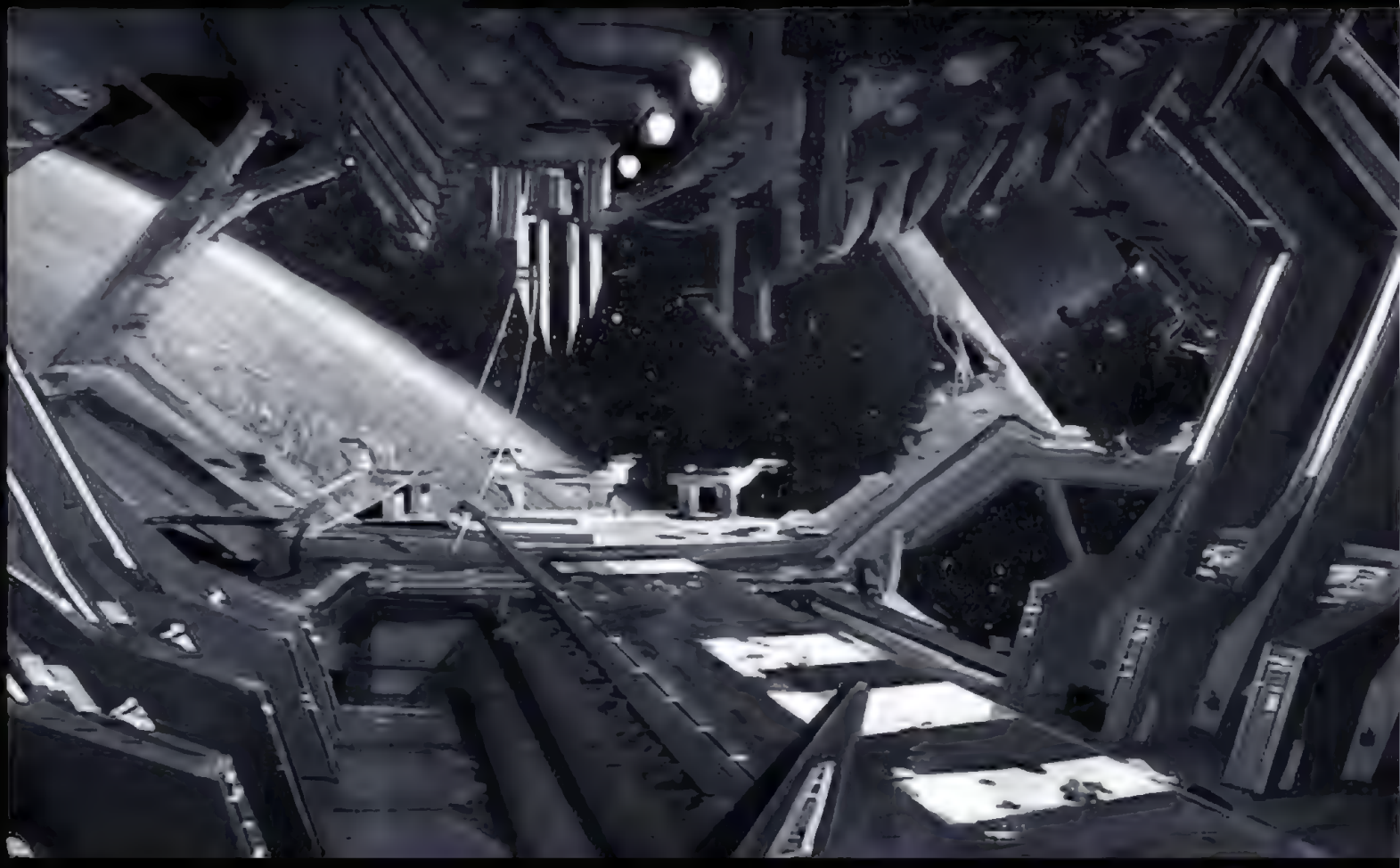
VISAS MAR
Visas est issue d'un monde qui fut anéanti par Dark Nihilus. Depuis, elle s'est joint à lui et demeure son apprentie.

nom. Musique plus sombre, persos moins manichéens, histoire profonde bien que confuse. Rien n'est aussi simple que dans l'épisode précédent. Aussi, les réponses aux (nombreuses) questions ne sont pas mâchées, il y a un gros boulot d'interprétation à fournir sur le fond de l'histoire. En résumé, *Kotor II* ne peut s'apprécier que si l'on s'immerge réellement dedans ; l'histoire, moins bonne de prime abord, se révèle plus profonde dans le fond. Mais l'effort à fournir n'est pas encouragé par des graphisme trop moyens, par un design des décors souvent raté et des scènes amputées (voir encadré *Kotor III*)…
Artistiquement, le jeu marque des points sur le character design, et sur sa bande originale. Dommage que la réalisation ait été laissée au second plan, ça aurait vraiment pu faire de *Kotor II* un jeu plus marquant que son prédécesseur. Au mieux *The Sith Lords* restera dans les mémoires comme « la suite de *Kotor* ».

Crazy Monkey

Kotor III ?
Sans doute il y aura.

Pas mal de monde, avant même la sortie de Kotor II, *était à l'affût de la moindre rumeur sur un hypothétique 3ème épisode. Apres avoir consulté Dame Esther, notre excellente astrologue-sociologue, nous sommes en mesure d'annoncer la plus que certaine production d'un* Kotor III. *Un élément en béton armé nous permet de supputer cela, en plus du positionnement astral et des manifestations ésotériques.*
En effet, en finissant le jeu vous avez pu rester sur votre fin. On ne peut pas vous le reprocher chers amis, car la fin de Kotor II *n'est pas la vraie fin du jeu. Cette dernière, entièrement scriptée avec tous les dialogues enregistrés, a tout simplement disparu de la version finale. A la vue des éléments amputés, il apparaît évident que* Kotor II *a été allégé tel un wookie tondu pour laisser une fin plus ouverte que prévue...*



Star Wars : Warlords - Le mod gratuit d'Homeworld 2

Ces dernières années, les jeux Star Wars ont plutôt déçu. On pense à Star Wars : battleground, Star Wars : Republic Commando ou encore Star Wars : Empire at War. Et si Finalement le salut venait de la communauté des Fans et de ses talents ?

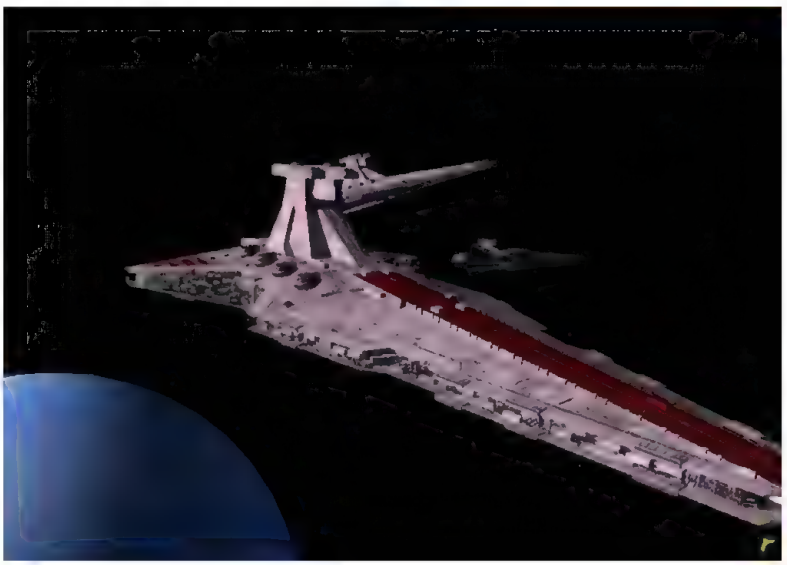
Fuuuuuuiiiiii, pshhhhhh BOUARFF.
Pitui Pitui Pitui Pitui Pitui WOOSHH WOOSHH.
Non, ces sons-là ne viennent pas d'un sanibroyeur, mais bel est bien d'une bataille entre ma frégate corellienne et un escadron de Tie Fighters.
C'était juste avant qu'elle ne soit réduite en cendres par la puissance de feu du Super Destroyer Stellaire ennemi. Bah, attendez que ma flotte de croiseurs Mon Calamari soit prête et vienne trouer la coque pourrie du plus grand vaisseau de l'empire !

Avec *Star Wars Warlords* c'est bien simple, vous allez pouvoir refaire les batailles du film et, mieux encore, mener des combats jamais vus auparavant. Du fait d'un gameplay débraillé (un peu trop d'ailleurs), ne vous attendez pas à des batailles réalistes, à des temps de construction de vaisseaux crédibles (ils vont de 1 à 3 secondes)...ni à du réalisme tout court finalement. Loin de là, ce mod créé par des fans propose du fun et du rêve, et je vous garantie qu'à ce stade de son développement, c'est amplement satisfaisant.
Mieux même, la modélisation 3D des vaisseaux atteint un niveau de précision et de détail jamais atteint dans n'importe quel jeu commercial licencié *Star Wars*. Les développeurs en herbe se paient même le luxe de proposer la quasi-totalité des flottes respectives, des films aux comics en passant par les jeux vidéo, ils sont tous – ou presque – là, au cœur de la bataille.
Les engins que vous pourrez fabriquer sont divisés en plusieurs catégories : chasseurs, frégates, destroyers et croiseurs, allant donc du plus petit Tie Fighter au Super Destroyer Stellaire de Dark Vador.

Et si c'est la bataille de Coruscant en ouverture de l'Episode III qui vous a laissé tout coi, dites vous qu'elle n'est rien à côté de ce que vous allez vivre. Une carte en orbite basse de Coruscant est disponible parmi l'incroyable gamme proposée, et le mod *Warlords Clone Wars* permet de s'amuser avec tous les vaisseaux de l'époque. Des sphères de contrôle de la fédération au vaisseau du général Grievous, ils sont tous au rendez-vous pour une débauche d'effets visuels, d'explosions et de fun rarement atteinte. Attention toutefois, ces batailles grandioses ont vite fait de mettre le microprocesseur sur les rotules !

Comment ça marche ?

Pour profiter de ce petit bijou, il vous faut impérativement le jeu original Homeworld 2. *L'installation du patch 1.1 pour ce dernier est lui aussi indispensable (sans cela le mod fonctionne très mal voire pas du tout !). Une fois ces formalités accomplies, il suffit d'installer les deux mods,* Warlords et Warlords Clone Wars *pour se régaler sans restriction !*



- Site du mod Warlords
- Télécharger le mod Warlords
- Télécharger le mod Warlords Clone Wars

Période glaciaire, regard vers le futur

A la recherche d'un temps perdu

Tout commence avec un air d'expédition polaire, sans Jean-Louis Etienne. Assisté du flair historiologique d'Hulk, un animal intelligent et génétiquement modifié, un groupe d'hommes et de femmes marche dans les steppes glaciales de ce qui devrait être le nord de la France. Ils sont à la recherche d'une ancienne civilisation ayant disparu suite à un probable dérèglement climatique. C'est alors que la mission tombe accidentellement sur une immense architecture décorée d'images souvent obscènes ayant appartenu à un noble probablement analphabète, E. Delacroix. Débute alors une série de conversations théoriques capillotractées et d'investigations chez les explorateurs pour décrypter le mode de vie et le degré d'intelligence de leurs ancêtres.

Colorés à l'aquarelle, les personnages faussement filiformes de Nicolas de Crécy conservent cette force décharnée évoquant les dessins incisifs d'Egon Schiele, nimbés d'une aura chaleureuse proche des œuvres de Gustave Moreau et des orientalistes du XIXème siècle. Une oasis de tons chatoyants réchauffant l'espoir d'atteindre un objectif au milieu d'un désert polaire.

Période glaciaire est le premier résultat d'une collaboration entre l'Établissement Public du Grand Louvre et l'éditeur de bandes dessinées Futuropolis. L'objectif est de raconter, en 4 albums d'auteurs différents, une histoire ou une vision autour du célèbre musée, créant ainsi une passerelle entre l'histoire de l'art et la bande dessinée. Le principe à retenir dans *Période glaciaire* est une présentation pédagogique des risques d'interprétations que nos descendants auront des cultures du XXème siècle dans quelques milliers d'années. La nécromancie en herbe appliquée lors de l'inspection des salles couvertes d'images dénaturent la réalité, le groupe de prospecteurs ne disposant pas de preuves plus tangibles et complètes. À ce sentiment pessimiste sur la condition humaine du XXème siècle s'ajoutent les multiples références aux œuvres d'arts du Louvre, présentées à la fin de l'album.

Didactique et prémonitoire, Nicolas de Crécy analyse à sa manière la subjectivité qui pourrait envahir la pensée des hommes dans 2000 ans lorsqu'ils tomberont sur une œuvre représentant un nu ou un mur couvert de graffitis : verront-ils ces images comme des témoignages d'un raffinement culturel inégalé ou bien la transcription probante de mœurs légères et décadentes issues d'une société ultra permissive et sur le déclin ?

UN BEL EXEMPLE D'ARCHITECTURE RELIGIEUSE. PLUS RICHE QUE TOUTES LES GRAVURES ONT PU EN RENDRE COMPTE.
VOUS VOYEZ, LES CARTES N'AVAIENT PAS MENTI...
RUNGIS

SANS DOUTE... NOUS SOMMES SUR LA BONNE VOIE, PAUL. JE VOUS LAISSE LE SOIN D'ÉTUDIER CETTE MERVEILLE DE PLUS PRÈS.
IL FAUDRAIT QUELQUES JOURS.

Une archéologie pure du regard : entre Fiction et réalité

Dans sa vision d'une archéologie lacunaire et photographique par des personnages qu'il souhaitait aussi inculte que lui en la matière, Nicolas de Crécy se rapproche curieusement d'une exposition temporaire suisse. Réalisée en 2003 au musée romain de Lausanne-Vidy, l'exposition s'intitulait « Futur antérieur – trésors archéologiques du XXème siècle après J.-C. ». Le postulat de départ était une interrogation fondamentalement légitime : que restera-t-il de notre patrimoine contemporain dans 2000 ans ? Il est important de préciser que bon nombre d'objets de consommation (courante ou occasionnelle) sont conçus à partir de matériaux fragiles et dont nous ne connaissons pas encore la véritable durée de vie : toute l'information audiovisuelle et numérique est vouée, à long terme, à une totale disparition. Le plastique ne tiendra pas un millénaire et notre univers est de plus en plus constitué de ce matériau éphémère, comme s'il s'agissait d'un suicide à retardement de la mémoire humaine. Même constat pour le plâtre et certains matériaux d'architecture comme le béton. L'homme aura beau stocker et protéger les œuvres selon de rigoureuses techniques de conservation préventive, personne ne sait ce qu'il adviendra de l'humanité dans 20 siècles. Et que dire du papier, si sensible à l'humidité, en cas d'inondation ou de raz-de-marée dans l'hypothèse d'une fonte des glaces ? Une guerre atomique peut même largement suffire à tout faire disparaître.

À partir de cette théorie, l'exposition a donc proposé, après avoir vieilli artificiellement des objets courants, que nous posions un autre regard sur des ustensiles familiers en nous demandant, dans une perspective purement archéologique, ce que nos descendants en retiendront lorsqu'ils tomberont nez à nez avec un verre à moutarde pour enfant ou une pièce de monnaie.

REYNALD, TU N'AS PAS FROID AU VENTRE COMME ÇA ?
NON !
ON VIENT DE MANGER UNE TOURTE BIEN CHAUDE : UNE TOURTE À LA SAUCISSE. JE REGRETTE, TU L'AURAIS SÛREMENT APPRÉCIÉE.
QUOI ?
C'EST PAS VRAI ! IL EN RESTE ?
QUOI ?
MADAME ?
VIENS PAR ICI.
OH MADAME, IL NE FALLAIT PAS. VOUS ÊTES TROP BONNE.
AH AH ! REGARDE-MOI CE GROS SALE. TU ES RIDICULE, MOI.

Prenons les deux exemples cités dans l'album et l'exposition : les graffitis et les pièces d'euro. Dans *Période glaciaire*, les explorateurs découvrent, à demi enseveli par la neige, un entrepôt qu'ils qualifient de « temple » portant l'inscription « Rungis » Serait-ce le nom d'un dieu auquel est dédiée cette « subtile » architecture témoignant d'un « grand savoir-faire » de corporations d'artisans ? Les pans de mur sont couverts de « fresques », en réalité des tags, de la fin du XXème siècle. Comment ne pas croire qu'ils adopteront un regard identique au nôtre lorsque l'on évoque les fresques de Pompéi, miraculeusement intactes suite à l'éruption du Vésuve ? Les expéditeurs décriront ces peintures comme la preuve d'une culture aussi adroite qu'émouvante avec une maîtrise dans la richesse chromatique, une liberté dans la souplesse du trait, une vivacité des contrastes, une alchimique alliance entre les pleins et les déliés, etc. En somme, des œuvres vraisemblablement commandées par un riche propriétaire terrien pour honorer une divinité ou décorer ses luxueux appartements.

Toujours dans l'album, Hulk tombe dans un puits au fond duquel se trouvent plusieurs disques de métal qui sont des pièces d'euro. En lisant la date et le nom générique (« euro »), il en déduit qu'il s'agit du nom du continent sur lequel il se trouve.
L'exposition suisse était allée plus loin en fabriquant une carte localisant la répartition de cette monnaie sur une large partie du continent. De là, il n'est pas difficile de comprendre que les hommes du futur verront l'Europe comme un vaste empire divisé en régions. Plus amusant, ils constateront qu'un pays a réussi à échapper à son emprise en conservant sa monnaie indigène : la Suisse.

Dans les autres objets de cette exposition originale, notons les interprétations données à un nain de jardin (une divinité avec son vase à libation), des roues de vélo (disques solaires), un verre Planet Hollywood (le nom que nous aurions donné à la Terre) ou encore un obus à base rayonnante (symbole phallique dédié à une divinité solaire).

Une vision déformée

Nicolas de Crécy et le musée de Lausanne constatent que l'interprétation s'avérerait des plus dangereuses pour la transmission de notre patrimoine. Nous sommes aux limites des méthodes archéologiques où l'homme refuse de rester sans réponse devant un objet mystérieux rencontré pour la première fois. D'autres tendances plus ou moins conscientes apparaissent dans la surévaluation de vestiges rares, l'interprétation rituelle ou symbolique d'objets atypiques ou le télescopage géographique en fonction d'une mode vestimentaire (la marque Nike diffusée sur une planète sous le joug quasi entier d'un empire des États-Unis).

Tout ceci est loin d'être biscornu lorsque l'on dépouille un objet de son vécu et qu'on le décontextualise d'un point de vue géographique, chronologique, sociologique et religieux. Cet état de fait existe dans les musées, sanctuaires profanes exposant les objets sous vitrine et sans raccord direct avec leurs racines (une croix chrétienne, une bassine rituelle). Les œuvres dans la bande dessinée sont alors abordées selon un mode purement descriptif et comparatif, soumis au triple hasard déformant de la sédimentation, de la conservation et de la trouvaille.

La conclusion que l'on peut tirer de l'album de Nicolas de Crécy est l'incroyable quantité de zones d'ombre qui entourent des aspects de notre société perçue à la fois comme fascinante et rebutante. Illustration subtile de la subjectivité archéologique, *Période glaciaire*, qui vient de recevoir le prix 2006 du réseau des libraires CanalBD, représente les restes de notre mémoire de manière volontairement bancale où toute trace objective de notre passage a disparu, laissant à une communauté de chercheurs cannibales le soin de deviser avec maladresse sur des reliques dans les chambres froides d'un macabre supermarché mondial.

D's©

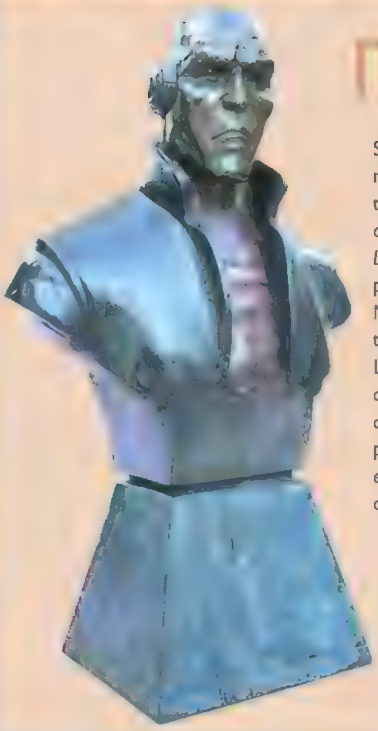
Ces images sont © Futuropolis de Crecy

PERIODE GLACIERE
Nicolas de Crecy
Ed. Futuropolis
14,50 €

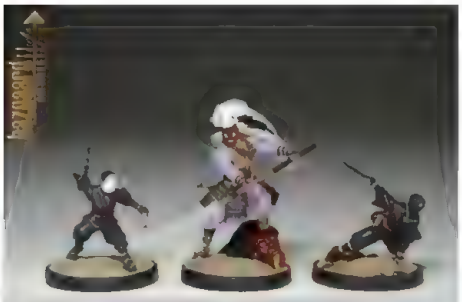
Hellboy s'anime

Une figurine d'Hellboy en anime, ça vous tente ? Après un film plutôt mauvais, les fans avaient fondu de joie en découvrant les figurines issues du comics. Cette fois-ci, nous sautons au plafond à la vue de ce prototype tiré du dessin animé Hellboy, en cours d'adaptation. Statue collector oblige, le prix de 150 dollars est là pour faire retomber notre température corporelle aussi vite qu'elle était montée

Métabaron



Samuel Boulesteix est connu pour ses magnifiques sculptures en bronze au tirage très limité. C'est à lui qu'on devait le buste de Hébus, le troll de *Lanfeust de Troy*. Cette fois-ci, l'artiste propose sur son blog le Métabaron de Moebius et Jodorowsky, dans un tirage très confidentiel limité à 8 pièces ! L'œuvre est vendue accompagnée d'un certificat d'authenticité et d'un dessin original dédicacé au nom de l'acheteur par Moebius contre la somme de 1880 euros. Le buste fait 28cm de haut et doit être réservé pour tout achat.



Ça va couper !

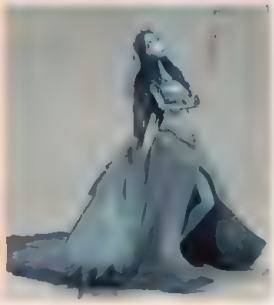
Il y a un petit mois, les gens de chez Hazgaard, ont mis en ligne sur leur site un nouveau dessin conceptuel mettant en scène Kanatta, un personnage de la bande dessinée *Okko*.
Appelé à devenir une figurine en plomb au tirage illimité, il est attendu en boutique fin 2006, au même titre qu'Okko, son fidèle Naburo ainsi que les deux vilains ninjas issus de la série à succès des éditions Delcourt.

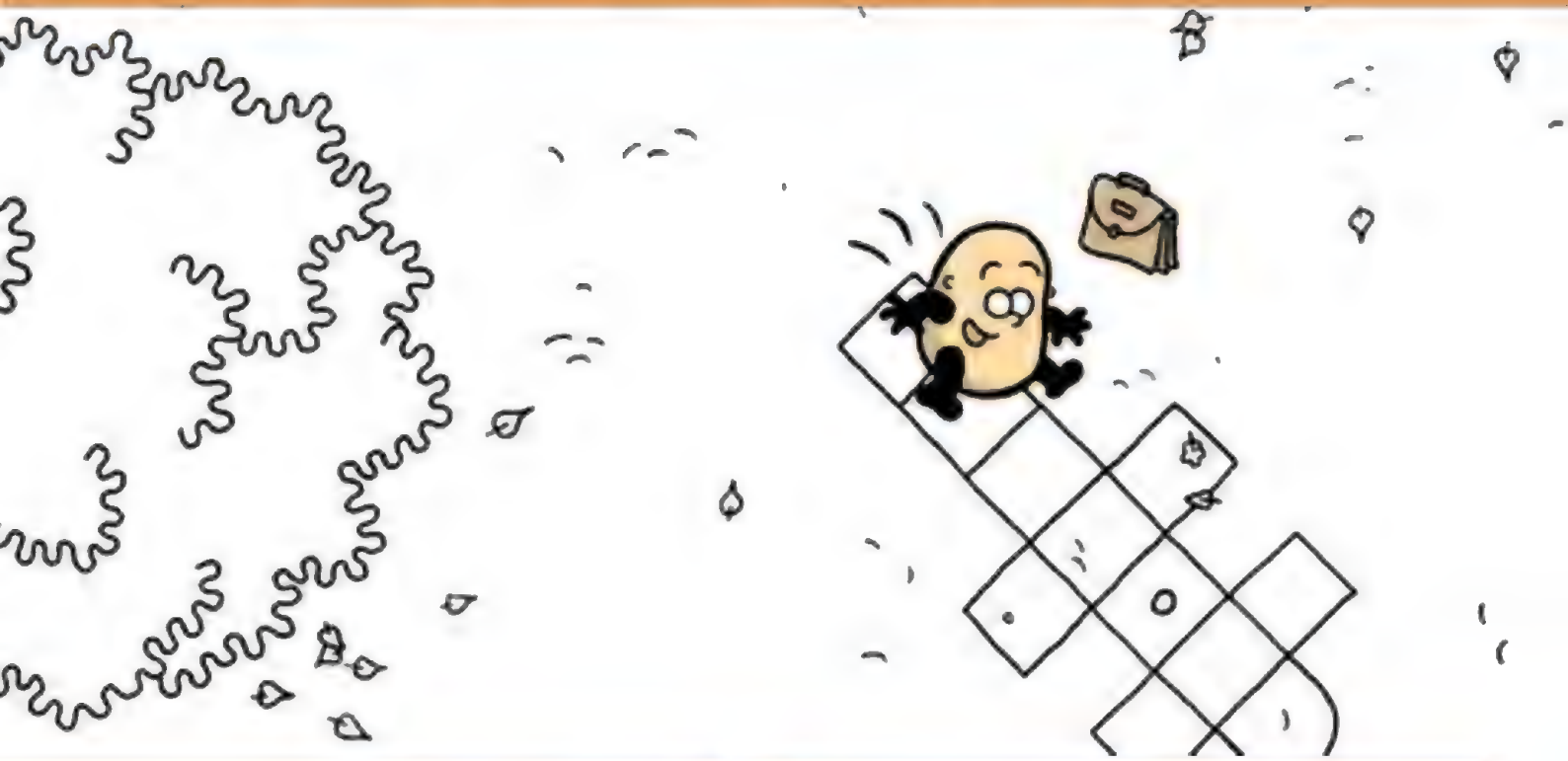
Leia se bonifie

La princesse Leia s'offre un bon gros lifting de printemps pour sa statue « animated », un procédé décidément très à la mode et bien arrangeant pour se permettre quelques retouches. Pour 80 dollars, la sœur de Luke n'a plus rien à voir avec l'actrice Carrie Fisher, se permettant de poser jambe à l'air et s'offrant le luxe d'une poitrine incroyablement généreuse.
L'ex-princesse la plus kitsch de la galaxie est vendue avec un droïde à consommer avant le R2D2.

Corpse Bride !

L'information est toute chaude : McFarlane Toys annonce pour septembre 2006 la 2ème série de figurines *Corpse Bride*, le dernier film d'animation de Tim Burton. Les modèles – il y en a 6 nouveaux – sont à dévorer des yeux sur le site web des éditions.





BD en ligne – Le journal d'un remplaçant

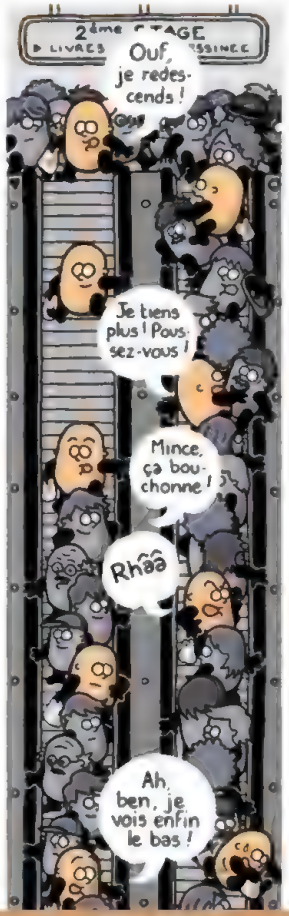
Nouveau phénomène issu des blogs, Le journal d'un remplaçant d'Everland vient de toucher à sa fin. Cette BD en ligne qui raconte l'année scolaire d'un instituteur, celle de son auteur, sans égaler le succès d'un Frantico, a également dépassé le cadre des milieux bédéphiles pour faire parler de lui auprès d'un public plus large. Pour ceux qui sont passés à côté, découverte avec son auteur.

Everland, professeur des écoles de son état, est un habitué de la blogosphère. Cela fait des années qu'il propose les aventures de ses patates sur son site, bien avant la mode des blogs. Et cela fait longtemps qu'il voulait aborder son autre vie : *« J'avais prévu d'aborder ce sujet depuis un bon bout de temps en effet. C'est un thème qui me semblait essentiel et sur lequel j'avais beaucoup de choses à partager. De manière générale, j'ai tendance à attendre pas mal de temps avant d'attaquer une BD. La vraie raison c'est le manque de temps mais on va plutôt dire que je fais bien mûrir mes idées. D'ailleurs, le fait d'aborder une année scolaire entière n'a pas été une évidence. J'ai longtemps hésité sur la forme et le style à adopter. L'une des premières versions de ce projet abordait le sujet de l'école par grands thèmes dans un style semi-réaliste ; et puis finalement, je suis revenu à une narration plus classique et chronologique. A partir de là, le fait de raconter une année s'est imposé. Au final, il y a plein de thèmes que je n'ai pas pu aborder et qu'il faudra bien que je traite un jour d'une façon ou d'une autre. »*
Au final, une BD de plus de 100 pages sur l'année scolaire…2004-2005. En effet, l'auteur racontait les évènements jusqu'à un an après, ce qui lui a permis de faire preuve de recul dans le choix de ce qu'il raconte : *« Avoir quelques mois de retard m'a pas mal servi à trier les évènements intéressants de ceux qui me paraissent à présent hors sujet. Sur le coup, j'ai été par exemple très occupé par l'hospitalisation de mon neveu puis de mon épouse pour laquelle j'ai manqué quelques jours d'école en fin d'année. Mais avec le recul, j'ai préféré ne pas en parler. En ce sens, ce n'est pas tout à fait une BD autobiographique ; il y a pas mal de choses que je ne dis pas sur moi, et l'autobiographie n'est finalement qu'un angle d'approche pour parler du thème de l'école et plus particulièrement de l'enseignement spécialisé. »*

Maître ! Maître !
J'ai re-gardé un film ce week-end OHISIS !!!
LUNDI 6
RECREMART
D'abord y avait un monsieur qui léchait les fesses dune dame
puis il a monté dessus en la tapant comme ça !
Et han oh oui han han han
Et à la fin, il lui a fait pipi sur la bouche !

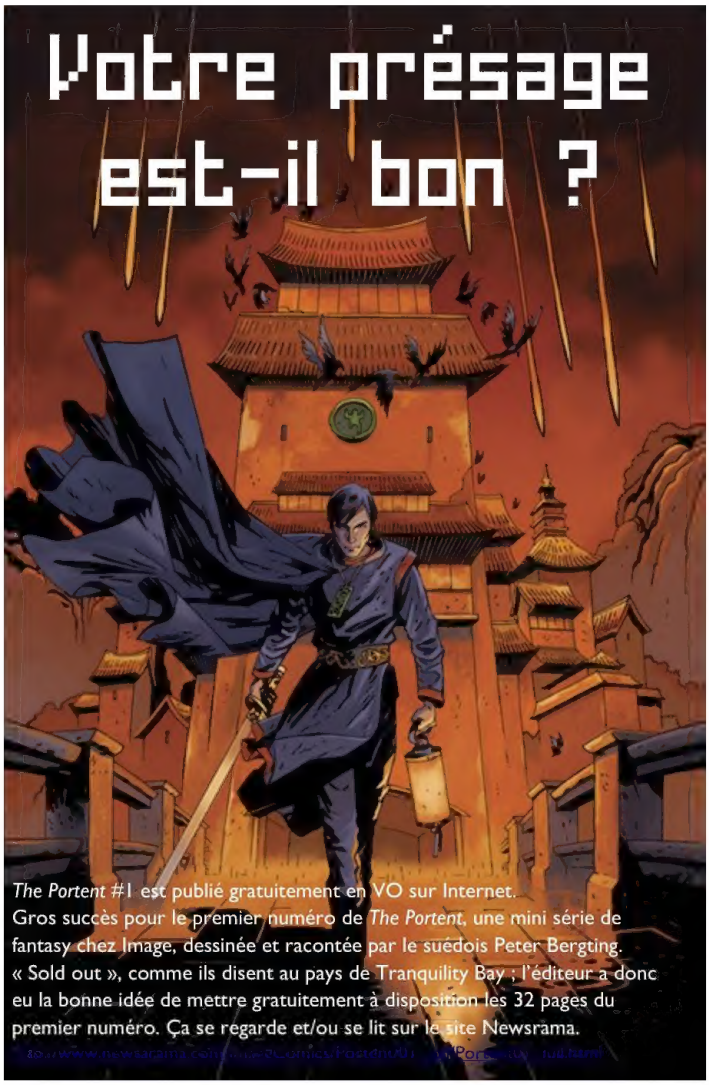
Et un engouement qui dépassera largement le cadre bédéphilique (France 5, différents forums d'enseignants, etc.), largement relayé dans la blogosphère et qui surprend encore l'instituteur : *« A vrai dire, je ne me rends pas vraiment compte de l'engouement suscité par le journal. Bien entendu, j'ai reçu pas mal de mails et de visiteurs (bien qu'il n'y ait pas de compteur sur le journal en lui même) mais je n'ai pas beaucoup d'éléments de comparaison. Apparemment, le bouche à oreille a surtout bien fonctionné parmi les enseignants. Il m'est arrivé plusieurs fois de débarquer dans une école où les instits connaissaient et discutaient du journal sans savoir que j'en étais l'auteur, c'est assez agréable. »*
L'avenir immédiat pour Everland, c'est d'abord une sortie papier programmée pour le journal, sensiblement remanié, ainsi que d'autres projets en collaboration : *« Je scénarise pour Matthieu Pierangelo ainsi que pour Mickael Roux. Et sinon, j'ai pas mal d'idées en vrac mais rien de certain. En ce qui concerne le journal, il n'y aura pas de suite immédiate – je ne raconterai pas l'année 2005-2006 – mais peut-être que je traiterai de nouveau de ce sujet sous un autre angle. Je n'en sais rien… »*

Cubik



Les images sont © Everland

Votre présage est-il bon ?



The Portent #1 est publié gratuitement en VO sur Internet.
Gros succès pour le premier numéro de *The Portent*, une mini série de fantasy chez Image, dessinée et racontée par le suédois Peter Bergting.
« Sold out », comme ils disent au pays de Tranquility Bay ; l'éditeur a donc eu la bonne idée de mettre gratuitement à disposition les 32 pages du premier numéro. Ça se regarde et/ou se lit sur le site Newsrama.

Médisance du mois

Que ceux qui pensent qu'il s'agit là du nouveau groupe pop mené par Magalie de la Star Ac' passent leur chemin !
Dans *J-rock Groupies*, on va pouvoir se moquer gentiment des tenues farfelues des japonais et japonaises grâce à une galerie de 200 photos réparties sur une centaine de pages.
Le livre, disponible courant juin via la section import d'Amazon, devrait coûter une vingtaine d'euros, tandis que celui dédié à la rédaction de *Wartmag* serait toujours en cours de préparation.

J-Rock Groupies.
Disponible sur Amazon.com
15€ environ

Voyage visuel

Si vous êtes un lecteur de la série *Le Territoire* aux éditions Delcourt, ces toiles vous sont sans doute familières. La raison en est qu'elles ont inspiré et contribué à la série de Corbeyran et Espé.
De nombreux visuels sont disponibles sur le site d'Ugarte, un artiste méconnu dont il aurait été dommage de manquer les tableaux grandioses.
http://membres.lycos.fr/ugarte/oeuvres_01f.htm

Root 3

Root est un webzine au format flash d'origine italienne complètement gratuit. Dans la même veine qu'un NewWebPick, il se distingue par son design plus soigné et son absence de pubs au kilo. Un délice d'une cinquantaine de Mo dont le n°3 est à télécharger sur le site officiel. http://www.rootmagazine.org

ExpoSkate - En avant vers l'exposichienne !

Se basant sur l'univers culturel gravitant autour du phénomène du skate et des arts graphiques, le Tri Postal de Lille, nous offre cette année plusieurs expositions à ne pas rater, dont « Beautiful losers » et « L'Exposichienne » du 13 mai 2006 au 2 juillet 2006.

Deux semaines que je passais devant le « Tri Po »... mes yeux, malades de ne voir que la routine, me proposaient du changement, de la créativité en regardant ce bâtiment...

Me voilà aujourd'hui entrée dans ce lieu, avec une amie, un appareil photo ainsi qu'une bonne dose de curiosité.

Nous avions faim de dépaysement ; c'est à présent la fin des envies...et le passage à l'acte.

Entrée : je suis agréablement surprise par l'atmosphère présente, qui semble nous dire « Bienvenue chez nous ». Je suis donc un peu comme chez moi, me rappelant mes amis graffeurs et skateurs, me souvenant de cette musique qui hantait encore nos lecteurs mp3 il y a peu.

Billet en poche, nous voilà au milieu de l'installation architecturale « Interstices » sur plus de 3 000 m²…

Un immense skate park où pas mal de planches ont déjà séjourné, et où résonne encore aujourd'hui le son des soirées concerts.

Plus loin, nous apercevons l'escalier, qui nous mènera à « L'Exposichienne » et à « Beautiful losers », nous traversons tout cet espace hybride entre skate park et art contemporain, gravissons les marches…et là, mes yeux commencent à ne savoir que choisir. Œil gauche qui souhaite voir l'histoire des 20 ans du fanzine *Sortez la chienne*, et Œil droit qui me titille pour connaître toute l'histoire de la culture américaine de 1970 à nos jours. Le compromis devient obligatoire…

Ce sont les yeux de mon amie qui prennent le dessus : en avant pour « L'Exposichienne » !

Gueule ouverte, la « Chienne » nous laisse entrer dans son univers.

L'Association « La Chienne » fête donc ses 20 ans. Nous entendons dire qu'il s'agit d'une « expo-foire aux images » où se mélangent les travaux de graphistes punk, imageurs « psychédéliques », bédéistes hardcore… Pourquoi ne pas nourrir nos yeux, alors ?!

Couleur, abondance, envie de tout voir, ne pas laisser un seul endroit sans avoir jeté un regard, voilà notre première impression. Plein de signes à décoder, à tenter de comprendre ou tout simplement à absorber. Je suis sous le charme… A vrai dire, j'attendais l'exposition avec impatience, je voulais montrer à mon amie ce que j'aimais...loin de penser que j'aurais été aussi gâtée. Un cadeau contenant illustrations, installations, vidéos…y'a de quoi être rassasié ! Petite visite guidée, entre les créations de Stéphane Blanquet, Pakito Bolino, Jean Jacques Tachdjian…

Voyage au coeur de deux visions, deux avis, deux approches bien différentes « du monde

des arts graphiques ».
Nous avons pu découvrir des attrape-regard que nous avons aimés.
Comme tout particulièrement l'installation « Vision sur la mort » de Stéphane Blanquet, et les imprimés dans la dernière salle de Jean Jacques Tachdjian. Mais nous regrettons de ne pas avoir eu davantage d'explications sur les créations.
Fin de notre périple côté œil gauche, place au plaisir du droit.
« Beautiful loosers »…une communauté de plus de 50 artistes et créateurs issus de la rue (skate, graffiti, surf, musique indépendante...) rassemblant peinture, photographie, design, vidéo. Du costaud ! Et en effet, des artistes comme Andy Warhol, Robert crumb, Larry Clark, Mike Mills, Ed Templeton sont représentés.
Il s'agit de la première vraie exposition « sur la contre culture post adolescence » où les auteurs revendiquent leur filiation avec le Pop Art et la Beat Génération. De quoi annoncer du lourd, une grosse machine !
Les attrape-regard se trouvent cette fois-ci au sein de la sélection « Ephemera & limited Editions » où l'on a pu admirer un mur entièrement recouvert de planches de skate, ainsi que la présence de toys, de fanzines…
2h30…voilà le temps passé à explorer les moindres recoins, à manger un univers, à le dévorer des yeux. Une psychologue et une graphiste parties à la recherche de dépaysement, l'une à préférer les toiles moins criardes de « Beautiful loosers » et les photographies, l'autre à apprécier la surabondance des créations, des couleurs et des formes de la « Chienne ». L'une n'a pas aimé la provocation facile des photographies, et l'autre de ne pas avoir assez de temps pour tout regarder.
Alors voilà la fin du carnet, nos regards se sont fermés, vous laissant maintenant le choix d'aller conduire le vôtre à cette exposition sur Lille. Pour moins de 5 euros, vous ne sauriez être déçus ! Dépêchez-vous l'expo se termine le 2 juillet !

Lys

Pop Art : mouvement artistique lancé dans les années 1960 par, entre autres, Andy Warhol, Roy Lichtenstein ou encore Robert Rauschenberg. Le mot pop art est l'abrégé de « popular art »
Il désigne une production artistique d'inspiration surtout américaine, tirant sa substance de la société populaire.

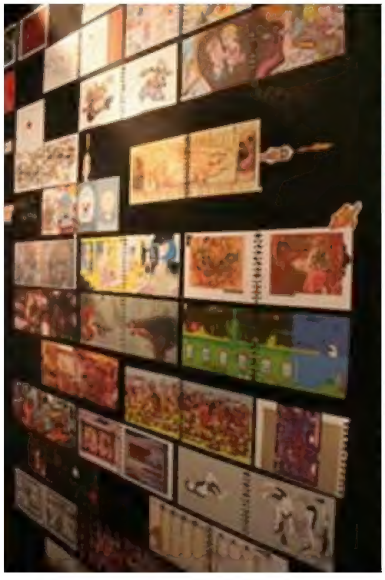
Beat Génération : les membres furent des nouveaux bohémiens qui s'engagèrent dans une créativité vigoureuse et libertaire.

Interview

Les éditions indépendantes La Chienne célèbrent cette année leur vingtième anniversaire.
L'exposkate nous donne l'occasion de nous intéresser un peu plus à cette association. Rien de mieux que de la découvrir avec le "papa" de La Chienne surnommé El Rotringo, à la fois graphiste, illustrateur, typographe…

W'Art : Première question qui nous vient à l'esprit, pourquoi La Chienne ?
El Rotringo : Ça part d'une vieille tranche de rêve que nous avons entamée en 1986 en créant un graphzine de grand format intitulé *Sortez la chienne !*, de fil en aiguille le titre a été raccourci par le public en *La Chienne*, qui est également devenu par extension le nom de l'asso. Voilà pour l'intitulé, pour le reste c'est une aventure qui dure depuis 20 ans avec des hauts et des bas, des pauses et de grandes joies, mais toujours curiosité et excitation. Une de nos fiertés est d'être toujours capables de devenir fans d'un auteur qui soudain propose quelque chose qui nous transporte et nous fait comme un tremblement de terre, comme de s'émouvoir pour un débutant qui a un potentiel méritant d'être accompagné.

W'Art : Comment avez-vous réussi à réunir autant d'artistes autour de La Chienne ? Combien d'artistes y participent, et qui sont-ils ?
ER : En 20 ans, je ne compte plus le nombre de rencontres que nous avons pu faire, mais La Chienne n'est pas un "collectif" au sens premier, ce n'est pas un club de créateurs qui officient dans une base secrète depuis une île qui n'est sur aucune carte, chaque projet collectif rassemble les auteurs qui veulent bien se prêter au jeu, ça donne ce que je pense être une force : celle de rassembler des gens de plusieurs générations, de plusieurs milieux, avec des goûts et des affinités très différents, des styles et des degrés de pratique très divers. A une époque où chacun se replie sur l'identité de la petite meute à laquelle il s'identifie, c'est plutôt positif. D'ailleurs, une autre fierté est de voir que des auteurs qui ont commencé à nos débuts, et qui sont depuis devenus très reconnus, continuent à participer avec joie et en font profiter ainsi les plus récents.



W'Art : Quelles sont les grandes influences de votre travail ? Artistiques, musicales, culturelles… ?
ER : Bonne question, c'est une interview ou une monographie ? (rire) Disons que ça commence avec les BD de l'enfance, la science fiction, les comics underground US à l'adolescence, le graphisme punk à 20 ans et depuis, tout ce qui a pu être d'un quelconque intérêt pour la création, loin des sempiternelles conneries officielles dont une minorité nous rabâche qu'elle va nous élever l'âme histoire de conserver son petit pouvoir ou son gros pouvoir d'achat.

W'Art : En s'intéressant un peu à votre parcours, on découvre qu'avec *Sortez la chienne !* vous avez gagné un prix lors du festival de la BD d'Angoulême de 1988, cela a-t-il été un tournant pour le fanzine ?
ER : Absolument pas ! D'ailleurs, nous n'y étions même pas, pas de thunes pour ça. Ils nous ont envoyé un presse-papiers par la poste et celui-ci a fini dans une boutique de comics lilloise à l'époque. Les critiques et journalistes n'ont vu dans ce travail que du trash et du sexe dégénéré, ce qui prouve bien le niveau d'implication et de compréhension de leurs pauvres neurones de nantis, puis ils nous ont descendus ou évités. Ca nous a permis simplement de prendre la température de l'industrie de la BD qui était déjà bien pourrie à quelques trop rares exceptions près ; aujourd'hui, elle est à l'image de l'époque, affligeante et marchande.

W'Art : Parlant plus de votre travail personnel, d'où vous vient cette passion pour la création d'images et de typos ?
ER : Je suis autodidacte, ce qui veux dire qu'il a bien fallu à un moment que je trouve un truc pour bouffer, alors j'ai préféré tenter de vivre de ce que j'aimais faire plutôt que continuer à porter des caisses dans les usines. De fil en aiguille, j'ai intégré un studio comme exécutant et depuis, ma curiosité me pousse à expérimenter tout ce qui me tombe sous la main en terme de création visuelle. La typo est l'une de ces passions qui m'ont ouvert l'esprit.

W'Art : Comment, en quelques mots, donneriez-vous envie à nos lecteurs de vous découvrir et de venir à l'exposition ?
ER : Pour ce qui est de découvrir mon travail, je renvoie chacun à sa curiosité. Pour ce qui est de découvrir l'expo, je dirais que nous en sommes fiers – il y a là 20 ans de travail qui sont concentrés – , que plein de potes sont venus m'aider au montage, que nous avons eu de sacrés bons moments et que ça se voit. La Chienne a invité des auteurs qui ont participé à ses balbutiements et qui sont aujourd'hui des talents phares : Rémi, Stéphane Blanquet, Le Dernier Cri. L'expo est une opportunité terrible que nous avons eue, grâce à l'exposkate qui nous a accueillis pendant 3 mois avec Beautiful Losers, l'expo US sur le street art des 90's. Et puis, pour conclure, je dirais que ça finit fin juin et qu'il ne reste pas beaucoup de temps si vous voulez y aller !

Propos recueillis par Lys

- Site de La Chienne
- Site de l'Expo Skate

Vision

Tommyrot par Ben Templesmith

W'art est un webzine PDF gratuit à parution mensuelle / Contact : info@wartmag.com / Rédacteur en chef : **JK** / Rédac chef adjoint : **Jicé** / Secrétaire de rédaction : **Alexander Adam Falka**
Webmasters : **Jicé, MicFrip** / Mécène : **Cubik** / Ont participé au numéro : **Cubik, Crazy Monkey, D'sC, laldaboth, Lys et Nono** / Conception graphique et mise en page : **JK** © W'art 2006